ОСЕННИЙ ПРОМЕНАЖ: ECTS 2002 И EAPLAY 2002
№05(05), ОКТЯБРЬ 2002
COMPUTER GAMING WORLD
Russian Edition
The Sims Online
ЭКСКЛЮЗИВНЫЙ РЕПОРТАЖ ИЗ ПЕРВЫХ РУК!
Самая продаваемая игра для PC готовится к завоеванию онлайн-просторов.
СПЕЦИАЛЬНЫЙ МАТЕРИАЛ О RTS ГОДА
Блицкриг
Больше, чем просто стратегия в реальном времени. WWII-проект года, находящийся везде в центре внимания и получающий исключительно восторженные отклики.
ВСЕ О СУПЕРПРОЕКТЕ!
Корсары 2
Самая продаваемая игра для PC готовится к завоеванию онлайн-просторов.
TECH:
Тестирование: Силовые джойстики и рули
Сделай сам: Собираем Шаттл
ISSN 1683-4739
(game)land
№04(04), ОКТЯБРЬ 2002

Дуракам закон не писан...

Уильям О'Нил плюнул мне в душу.

Я всегда считал Уильяма своим союзником по т.н. *«Анти-D&D-шной партии борьбы с эльфами»*. Дело в том, что наша редакция переполнена рыхлыми любителями фэнтези, обожающими хвастаться своими хаотически-злыми полудварфами 42-го уровня – темными магами и по совместительству новичками-рейнджерами. И я, и Уилл всегда предпочитали *Counter-Strike* или *Madden* подобной белиберде и смеялись над сумасшедшими вроде Джеффа Грина и Тьерри Нгуена, но теперь бывший союзник подложил мне здоровенную свинью. Он заявил, что раздобыл версию *Morrowind* для Xbox и собирается пройти ее. Вы можете себе представить, как я был ошеломлен таким предательством!

Вообще, весь этот месяц я был каким-то особенно чувствительным и ранимым. Вместо того чтобы наслаждаться великолепным *Unreal Tournament 2003* и божественным в своей порочности *Grand Theft Auto III*, я оказался вынужден целыми днями слушать нескончаемые разговоры о *Neverwinter Nights* – главной теме в нашем офисе. Любая невинная беседа о фрагах и шотганах по какой-то загадочной причине быстро перескакивала на магию и алебарды +2. Никогда еще я не чувствовал себя таким одиноким...

Я – матерый геймер, черт побери! Почему же я так ненавижу эльфов?

Вы, наверное, сейчас думаете: «Если этот тип так ненавидит RPG, то что он вообще делает в *CGW?*». Уверяю вас, мои жанровые пристрастия весьма разнообразны. Например, я – один из немногих сотрудников журнала, который ДЕЙСТВИТЕЛЬНО обожает авиасимуляторы. А еще я являюсь страстным фанатом стратегий – как походовых, так и в реальном времени. Мне даже *WarCraft* нравится, несмотря на плохо скрываемую любовь авторов к оркам. А больше всего времени я убил на *Civilization III*. Как видите, я по праву могу считать себя опытным геймером, черт возьми! Но почему, почему я так ненавижу эльфов?

Думаю, дело тут в одном пареньке, жившем в конце 70-х на одной улице со мной. Его звали Тру. У него были длинные волосы и угреватое лицо, а школьная сумка – разрисована эмблемами группы Led Zeppelin и цитатами из Толкиена. Этот парень по полной программе ушел в D&D и металл – все стены его комнаты были обклеены портретами Оззи Осборна и Гэндальфа. Он был на несколько лет старше меня, и я всерьез опасался, что если я начну любить фэнтези, то полюблю и свечи в виде черепов, и эту отвратительную музыку...

Однако я не хочу сказать, что фэнтези и RPG совсем ничего не значат для меня. Я, например, с удовольствием посмотрел *«Властелина Колец»* (я даже слышал, что по этому фильму вышла еще и книга, надо будет взглянуть как-нибудь на досуге ;-))). Еще я прошел *Dungeon Siege* – кто-то сказал мне, что там в конце появятся миниганы и базуки. Но, по большому счету, я всегда предпочту ракетницу и верный АК-47 любым мечам и палицам.

Так что, иди, Уильям, поиграй в свой *Morrowind*, скатертью дорога. Порезвись. Ты еще придешь ко мне просить прощения...

Том Прайс
Редактор Preview

ЖУРНАЛ №1 О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

ISSN 1683-4739

Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ №77-12112 от 20.03.2002

Выходит 12 раз в год

05(05), октябрь 2002

РЕДАКЦИЯ
Главный редактор **Сергей Лянге** serge@cgw.ru
Зам. глав. редактора **Олег Лебедев** losik@cgw.ru
Зам. глав. редактора **Лев Емельянов** lev@cgw.ru
Редактор **Иван Рогожкин** (TECH) ferrum@cgw.ru
Редактор **Юрий Левандовский** (CD) cd@cgw.ru
Корректор **Юлия Барковская** july@cgw.ru

ART
Арт-директор **Серж Долгов**

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ
101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, CGW;
e-mail: letters@cgw.ru; тел.: (095)292-3839;
факс: (095)924-9694; URL: www.cgw.ru

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ
Игорь Пискунов igor@gameland.ru
тел.: (095)229-2832; факс: (095)924-9694
Ольга Филатова filatova@skpress.ru
тел.: (095)974-2260; факс: (095)974-2263

ОПТОВАЯ ПРОДАЖА
Руководитель отдела
Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru
Менеджеры
Андрей Степанов andrey@gameland.ru,
Самвел Анташян samvel@gameland.ru
тел.: (095)292-3908, 292-5463;
факс: (095)924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА
Ерванд Мовсисян ervand@gameland.ru

УЧРЕДИТЕЛИ И ИЗДАТЕЛИ

ООО «Гейм Лэнд»
117526, г. Москва, Пр-кт Вернадского, г. 105

Генеральный директор **Дмитрий Агарунов**

Финансовый директор **Борис Скворцов**

ЗАО «СК Пресс»
1109147, Москва, ул. Марксистская, 34 корп. 10

Генеральный директор **Леонид Теплицкий**

Издательский директор **Евгений Адлеров**

Издатель **Николай Федулов**

(game)land

Журнал «**Computer Gaming World Russian Edition**» издается по лицензии **Ziff Davis Media, Inc.** 28 East 28th Street, New York, NY 10016, US

Типография
OY **ScanWeb**, Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Тираж 30 000 экземпляров

Цена свободная

COMPUTER GAMING WORLD Russian Edition
№05(05) ОКТЯБРЬ 2002

ЭКСКЛЮЗИВ

38 **«БЛИЦКРИГ»**
Больше, чем просто стратегия в реальном времени. Гораздо больше, чем просто скопления симпатичных трехмерных юнитов на экране, ведущих непримиримые военные действия. Игра, которая у всех на слуху. WWII-проект года, находящийся везде в центре внимания и получающий исключительно восторженные отклики. Дань всемирной истории. *«Блицкриг»*.

69 F1 2002

58 MAFIA: THE LOST HEAVEN

74 MECHWARRIOR 4: INNER SPHERE

Previews

Reviews

Loading...

Эксклюзивные скриншоты из самых ожидаемых игр под редакцией Сержа Долгова

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

Если прочтя название этой игры, вы подумали что-то вроде: «О, очередной симулятор от Тома Клэнси, где я буду управлять взводом спецназа, спасая заложников!», то вы глубоко заблуждаетесь. На самом деле *Splinter Cell* не только не является симулятором действий группы по борьбе с терроризмом, но и вообще не является шутером от первого лица. Можете считать эту игру симулятором действий тайного суперагента. Основная цель разработчиков – свергнуть с престола главного идола и кумира всех приставочников *Metal Gear Solid*. В роли Сэма Фишера – оперативника сверхсекретного отдела Third Echelon, всегда действующего в одиночку (между прочим, словосочетание *Splinter Cell* как раз и обозначает его статус «одинокого волка») – вам предстоит красться, прыгать и убивать врагов в перспективе от третьего лица. Игру выпустят на PC вскоре после ее дебюта на Xbox.

Постарайтесь успешно избежать ловушек вроде лазерных лучей и прострелить череп тому болвану!

Тени – ваши лучшие друзья, в них придется постоянно прятаться.

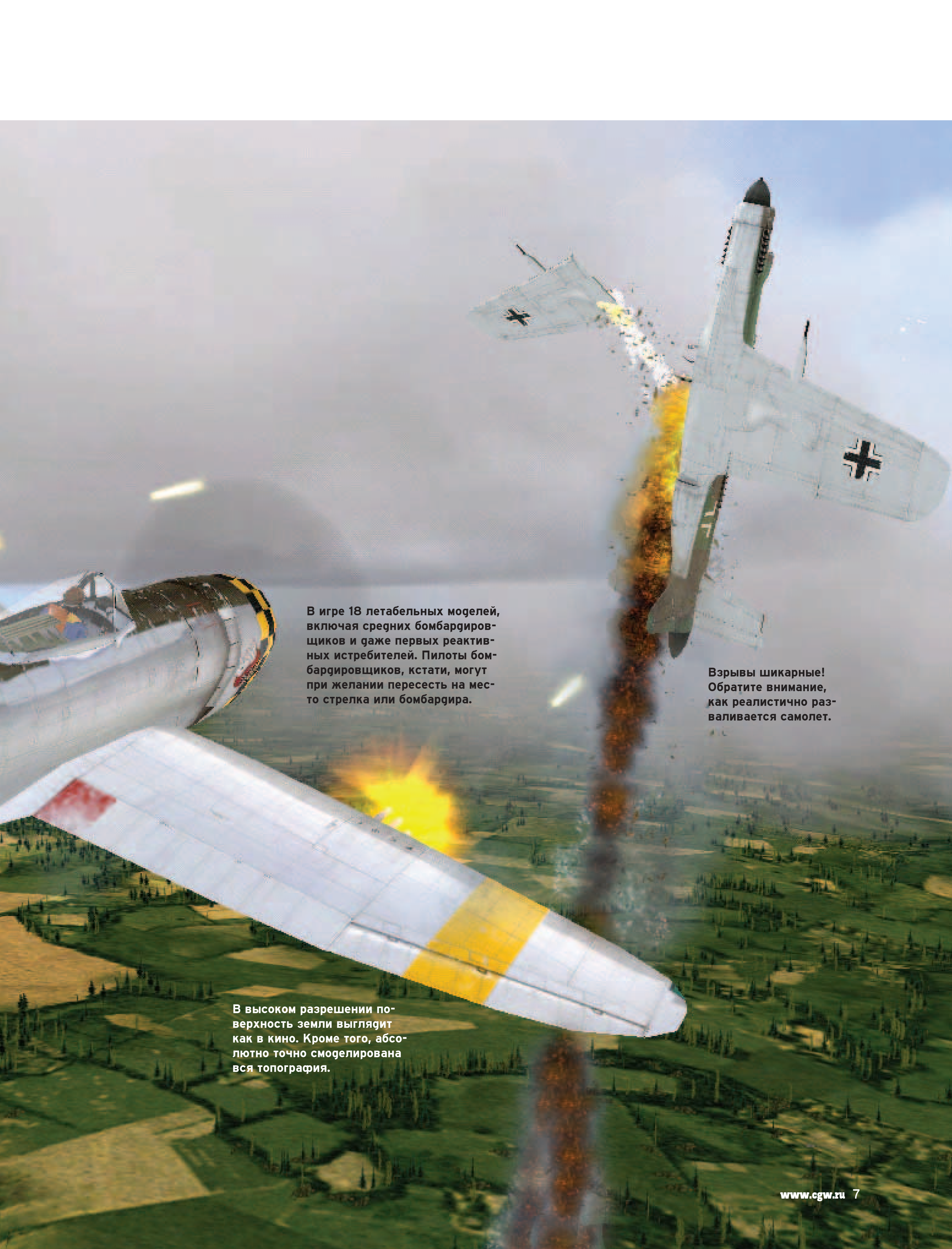
Помимо очков ночного зрения, в арсенале Сэма Фишера есть еще куча всевозможных шпионских приспособлений – оптоволоконные камеры, глушилки для видеокамер системы безопасности и даже баллон с нервно-паралитическим газом!

Есть два варианта действий. Или спрыгнуть вниз, убить этого громилу, взять его ружье и начать большую перестрелку, или же тихо прокрасться незамеченным, вообще никого не убив. Мы выбрали первый вариант...

COMBAT FLIGHT SIMULATOR 3

Нет, это не нарисованная маслом картина и не отрендеренный ролик. Это самый настоящий игровой скриншот, сделанный в играбельном разрешении и никак после этого не обработанный. Скриншот из игры, которой мы уже совсем скоро сможем любоваться на экранах своих компьютеров (облизывайтесь, приставочники!). Своей потрясающей графикой *Combat Flight Simulator 3* обязан новому движку, специально созданному для моделирования воздушного боя на малых высотах. Отныне враги больше не кажутся фанерными куклами, когда вы обстреливаете их на бреющем полете. Так что доставайте из пыльного чулана верный джойстик и срочно покупайте новую видеокарту, если не хотите, чтобы ваш P47 вел себя в бою, как B17.

Детализация моделей самолетов поражает – на них видны даже заклепки! А отражающие текстуры добавляют еще больше реализма.



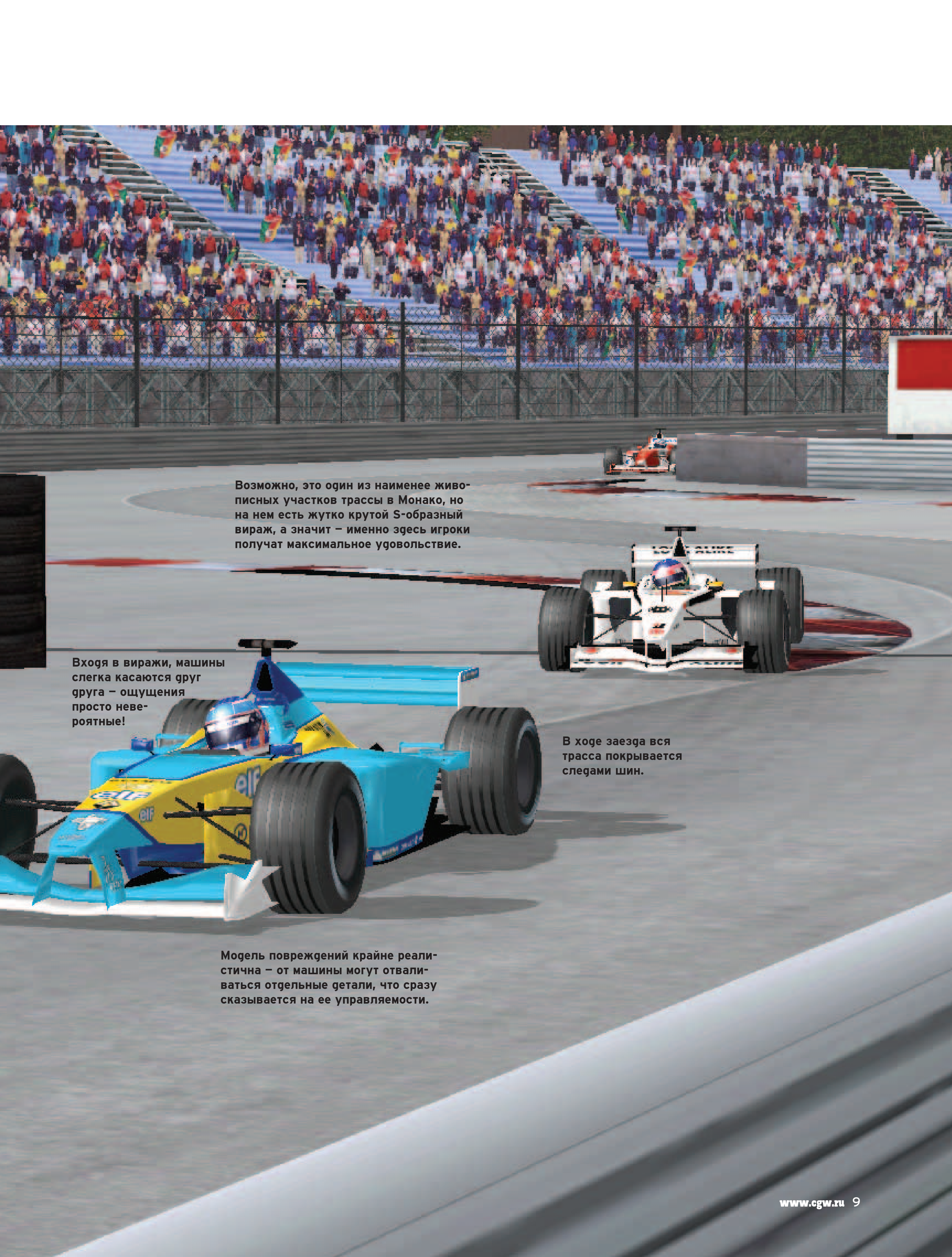
В игре 18 летабельных моделей, включая средних бомбардировщиков и даже первых реактивных истребителей. Пилоты бомбардировщиков, кстати, могут при желании пересесть на место стрелка или бомбардира.

Взрывы шикарные! Обратите внимание, как реалистично разваливается самолет.

В высоком разрешении поверхность земли выглядит как в кино. Кроме того, абсолютно точно смоделирована вся топография.

F1 2002

Да, обычно раздел *Loading* посвящается еще не вышедшим играм, но мы так хотели, чтобы вы полюбовались красотами *F1 2002* (EA Sports) еще до того, как прочтете обзор в журнале... Игровая графика настолько реалистична, что мы просто не могли не напечатать этот скриншот. Создается впечатление, что хардкорные симуляторы уже практически ничем не отличаются от реальных гонок, за исключением того, что они не угрожают вашей жизни. И когда кто-нибудь придумает, как воспроизвести на компьютере запах горелой резины, мы будем удовлетворены окончательно.



Возможно, это один из наименее живописных участков трассы в Монако, но на нем есть жутко крутой S-образный вираж, а значит – именно здесь игроки получат максимальное удовольствие.

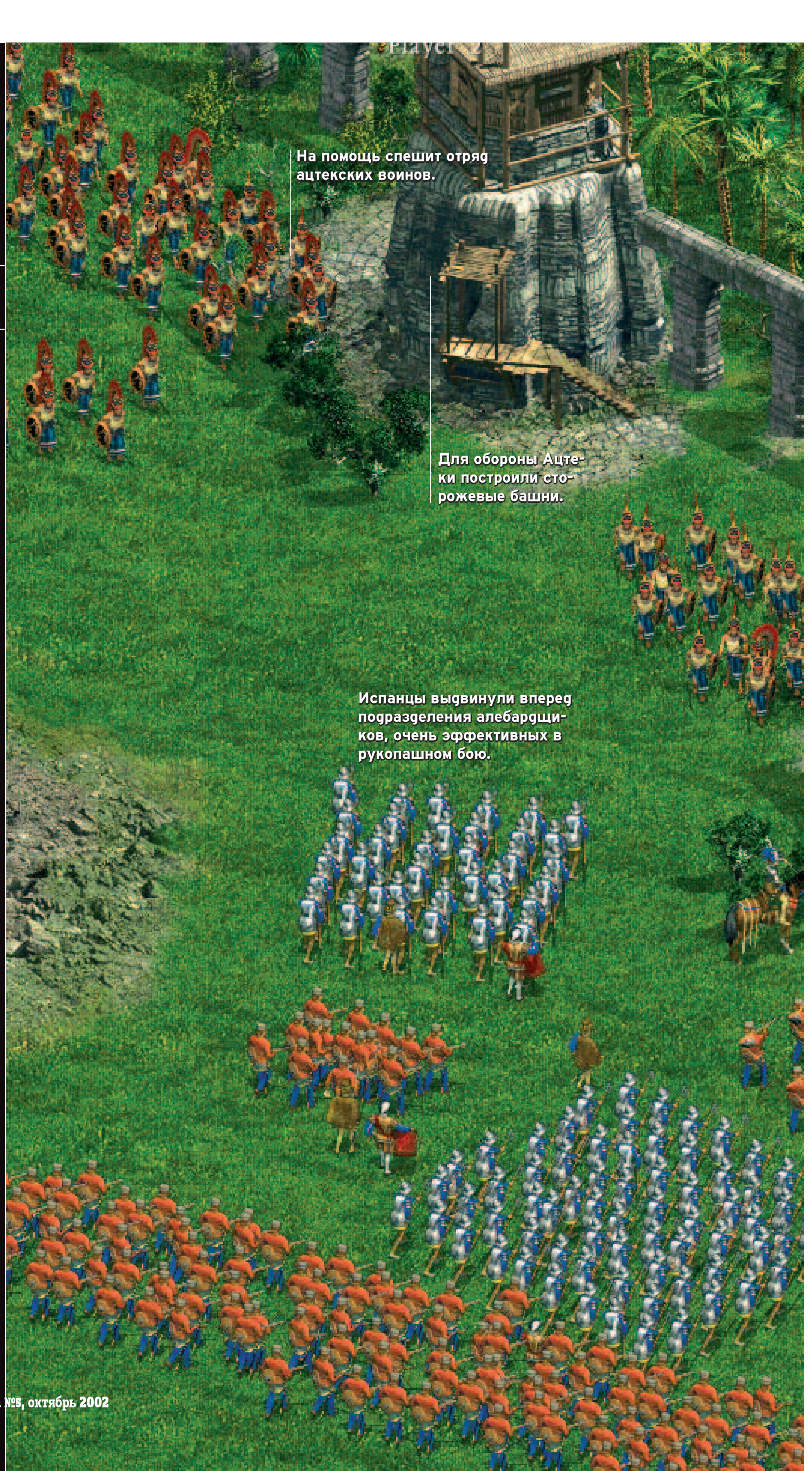
Входя в виражи, машины слегка касаются друг друга – ощущения просто невероятные!

В ходе заезда вся трасса покрывается следами шин.

Модель повреждений крайне реалистична – от машины могут отваливаться отдельные детали, что сразу сказывается на ее управляемости.

ЗАВОЕВАНИЕ АМЕРИКИ

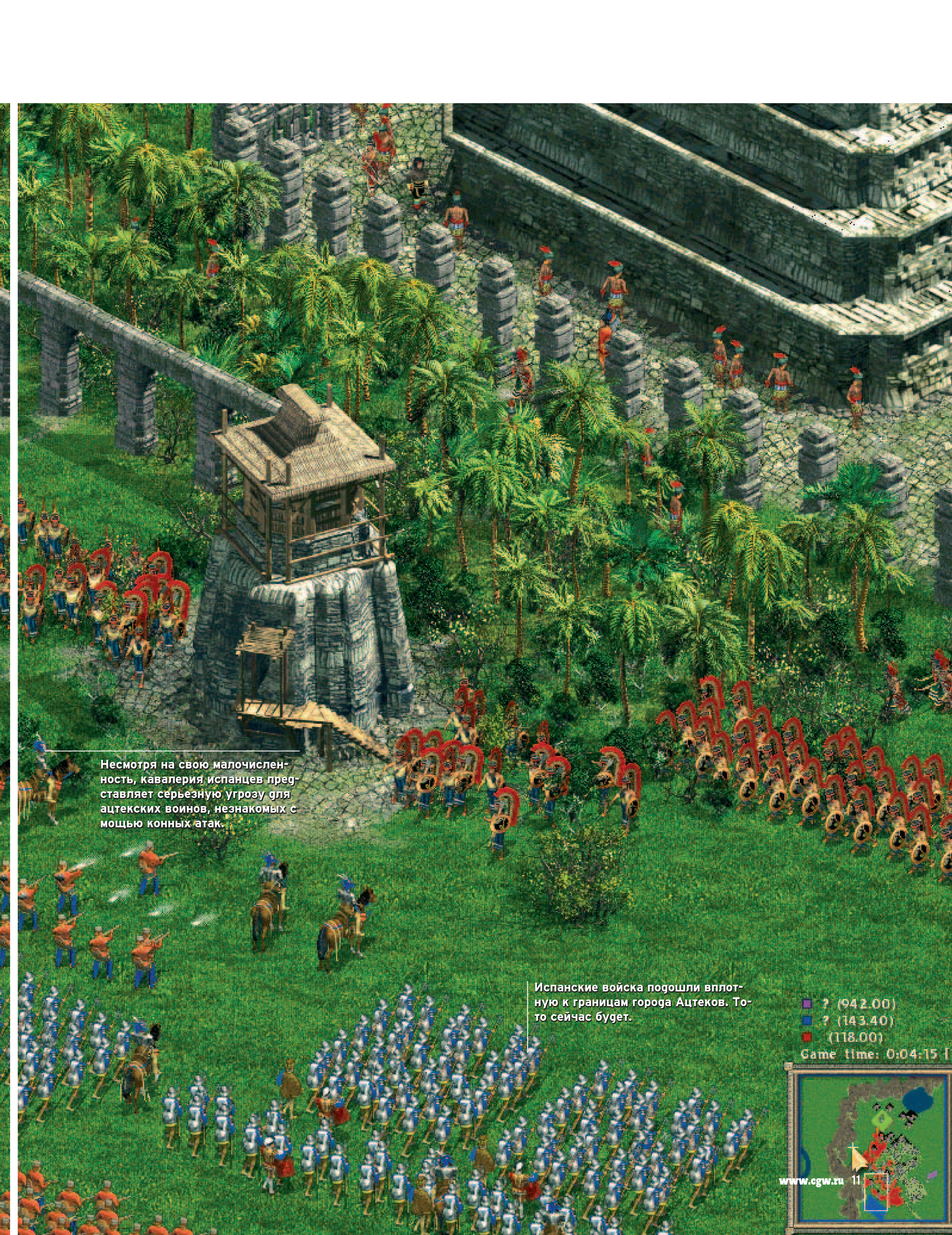
Перед нами история американского континента 15-18 веков. На красивейших 3D ландшафтах сходятся до 16-ти тысяч юнитов из 11-ти фракций: Великобритания, Нидерланды, Испания, Франция и коренные народы Америки: Ацтеки, Инки, Майя, Гуроны, Делавары, Пуэбло и Конфедерация племен Ирокезов. Одежда, архитектура, соотношение сил – соответствуют историческим реалиям. Каждый тип построения пехоты, кавалерии и артиллерии дает свои бонусы и преимущества. Построение состоит из командира, барабанщика, знаменосца и солдат. В битве юниты получают опыт, приобретают дополнительные навыки. Так же войска имеют возможность захвата строений, крестьян, артиллерии и возможность проникновения в любое здание для его защиты. Подробный отчет ищите в следующем номере *CGW*.



На помощь спешит отряд ацтекских воинов.

Для обороны Ацтеки построили сторожевые башни.

Испанцы выдвинули вперед подразделения алебардщиков, очень эффективных в рукопашном бою.



Несмотря на свою малочисленность, кавалерия испанцев представляет серьезную угрозу для ацтекских воинов, незнакомых с мощью конных атак.

Испанские войска подошли вплотную к границам города Ацтеков. То-то сейчас будет.

КОРСАРЫ

ТЕКСТ
ОЛЕГ КОРОВИН

ИЛЛЮСТРАЦИИ
АНДРЕЙ ИВАНЧЕНКО

2

ЭКСКЛЮЗИВ С ОБЛОЖКИ

ШЕДЕВР В КРАСИВОЙ УПАКОВКЕ

При упоминании жанра RPG у подавляющего большинства игроков возникают две стойкие ассоциации: либо это что-то такое фэнтезийное про эльфов, орков и спасение мира от гадкого-прегадкого волшебника, либо то же самое, но на просторах сети. Есть, правда, еще небольшая горстка людей, которые произнесут мало знакомое остальным слово «киберпанк». И на этом все – других ролевых игр мы, в общем-то, и не знаем. То есть знаем, конечно, но слишком уж основательно успели о них забыть. А все жадные до денег и скупые на выдумку разработчики! Не балуют они нас ни разнообразием тем, ни оригинальностью подходов к жанру. И очень даже зря. Чем тесниться внутри рамок и так уже переполненного рынка, надеясь, что из их очередного шедевра по-

лучится *Neverwinter Nights* или *Dungeon Siege*, лучше бы подумали о смене курса. Спасение для измученных однообразием геймерских душ приходит из богатой на таланты России, где RPG по праву считается народным жанром.

ВИДЯ НЕЧТО ПОДОБНОЕ, хочется забыть обо всех сражениях и просто вращать камеру вокруг корабля, любуясь закатом.

Речь в данном случае идет о небезызвестной компании «Акелла». Одним из главных на сегодняшний день ее достижением является выпуск оригинальных *«Корсаров»*. Игра не стала суперхитом, но ее выход оказался достаточно громким событием, чтобы на этот (теперь уже) сериал все обратили внимание, а релиз *«Корсаров 2»* превратился в одно из самых ожидаемых в ролевом мире событий. Первое, что сразу подкупило и журналистов, и геймеров, – это скриншоты из игры. Слишком красивые корабли, нереально правдоподобная вода, сказочное небо... Трюк сработал. Публика клюнула на красивые картинки. А дальше все, что требовалось от разработчиков, это периодически выкладывать новую информацию, сообщать сенсационные подробности и не забывать подкидывать все новые скриншоты. Кому-то могло показаться, что грамотная PR-кампания сильно преувеличила достоинства игры в глазах общественности. Однако усомниться в потенциальной хитовости *«Корсаров 2»* мог лишь тот, кто не достаточно долго играл в первую часть сериала. Достаточно было провести за ней пару недель, чтобы понять, насколько велик потенциал заложенной в ней идеи. А мое личное давнее знакомство с ребятами из «Акеллы» окончательно убеждало, что эти люди не зря едят свой хлеб и смогут потенциальный хит превратить в настоящий шедевр.

«Корсары 2» – главный проект компании на сегодняшний день, именно на него брошены все основные силы. Поэтому дух морских приключений и запах несметных пиратских сокровищ прямо-таки витают здесь в воздухе. Ребята действительно увлечены своим делом. А когда даже в глазах программистов видишь романтический блеск, это стоит очень многого...

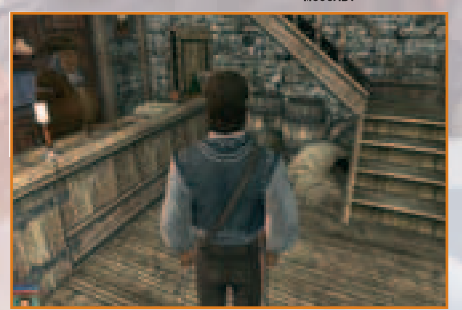
СЕЙЧАС ЭТО величественное зрелище портят угловатые фигурки матросов. Их в скором времени уберут – стоя на палубе, мы не сможем их видеть.

ДЕЛА ДНЕЙ ДАВНО МИНУВШИХ

События игры разворачиваются в период между 1625 и 1635 годами. В это время в Европе сложилась довольно напряженная обстановка. В частности, обострились отношения между Англией и Францией. Эта напряженность чувствовалась и в отдаленных колониях двух империй, где губернаторы только и ждали возможности испортить жизнь своим коллегам, подданным другой короны. Действие *«Корсаров 2»*, как и раньше, разворачивается на островах некоего архипелага в Карибском море, принадлежащих Англии, Франции, Испании, Португалии и Голландии. Однако в отличие от первой части сериала, нам больше не придется заниматься большой политикой. Это там, далеко в Европе, гремят залпы пушек и тысячи солдат убивают друг друга. Здесь же, на островах, омываемых теплыми южными водами, слышны лишь отдаленные раскаты тех сражений. Проблемы здесь гораздо менее масштабные.

Сюжет вторых *«Корсаров»* целиком закручен вокруг судеб двух главных героев, отважного морского волка, Блэйза Девлина, и очаровательной девушки-капитана, Даниель Грин. Мы вольны выбирать, роль кого из них на себя примерить. Для каждого из них предусмотрена своя сюжетная линия и собственные уникальные квесты. Это означает, что игру имеет смысл пройти как минимум

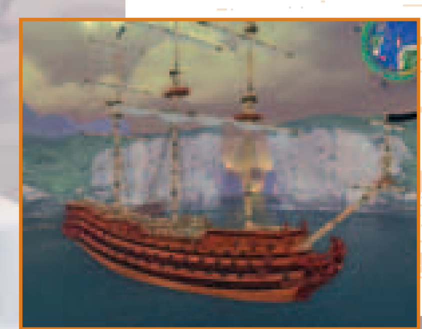
ВОТ ОНИ, ПЛОДЫ уникальной технологии освещения. Вы когда-нибудь видели настолько правдоподобно выглядящую деревянную мебель?



ПО-НАСТОЯЩЕМУ БОЛЬШОЙ КОРАБЛЬ

Самым грозным и большим кораблем в игре является судно первого класса, относящееся к типу man-o'-war. Не имея очень хорошо прокачанного капитана и не обладая превосходным кораблем, тягаться с таким монстром просто бесполезно. Купить его в магазинах нельзя. Этого красавца вообще

не должно быть в дальних колониях, потому как даже богатая страна в то время могла позволить себе построить лишь несколько подобных судов. И уж точно она не стала бы отправлять его в Карибское море. Но в игре возможно все. Возможно даже покататься на man-o'-war'е. Для этого надо «всего лишь» захватить его. Рискнете?



дважды. Хотя финал предусмотрен один и герои неоднократно встретятся по ходу действия, все равно к happy end'у ведут два совершенно разных пути.

Все начинается с того, что еще не знакомые Блэйз и Даниель становятся свидетелями нападения французских кораблей на английский остров. Блэйз тут же докладывает об этом английскому губернатору. Тот в принудительном порядке нанимает Блэйза на службу и поручает выяснить, что стоит за нападением. Тем временем Даниель случайным образом узнает о несметных сокровищах, спрятанных где-то на архипелаге, и без всякой задней мысли тоже рассказывает об этом губернатору. Девушка не учла, что некто Реймс уже поведал жадному до денег представителю английской короны о кладе и пообещал доставить половину найденного золота в обмен на финансирование экспедиции. Губернатор решает убить Даниель. И нанимает для этого – кого бы вы думали – Блэйза! Вернее ему поручено лишь найти девушку и привести к губернатору. Сам Блэйз даже не подозревает, что должен заманить ее в смертельную ловушку.

В РАБОЧЕЙ ВЕРСИИ ПОГОДУ и освещение можно менять нажатием одной кнопки. В релизе такого, конечно, делать нельзя. Но чтобы увидеть это великолепие, достаточно будет причалить к острову вечером.

Такова лишь завязка истории. На краткий пересказ всего сюжета у сценариста ушло больше часа. Там все закручено настолько, что просто дух захватывает. Будет и дальняя дорога, и казенный дом, и пронзенное кинжалом сердце, и жажда мести, и раскаяние, а в конце – сверкающие горы золота. И хотя уже примерно к середине игры становится понятно, что мы следим за развитием любовной истории, никаких розовых соплей не будет. Хорошо это или плохо – дело вкуса. На мой взгляд, смачный поцелуй на фоне заката в конце игры... а лучше не один... а лучше не только поцелуй – смотрелся бы вполне неплохо. Но наши герои в глубине души упертые прагматики, не имеющие ничего против любви, но для которых золото все-таки дороже.

ЗЕМЛЯ В ИЛЛЮМИНАТОРЕ

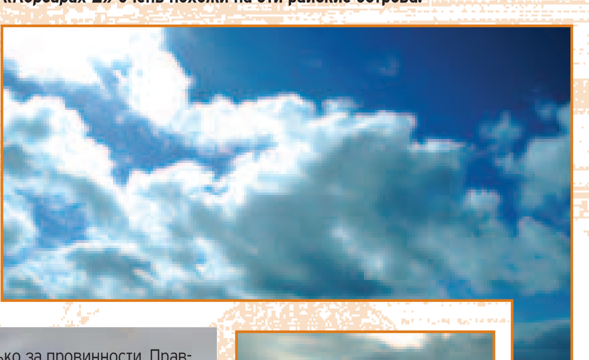
Главным отличием *«Корсаров 2»* от предшественника будет наличие полноценных приключений на суше. Теперь на твердой почве, вдали от милых сердцу морских просторов нам предстоит провести очень приличную часть игры. Фактически половину! Теперь каждый остров – это нечто большее, чем таверна, верфь и магазин.

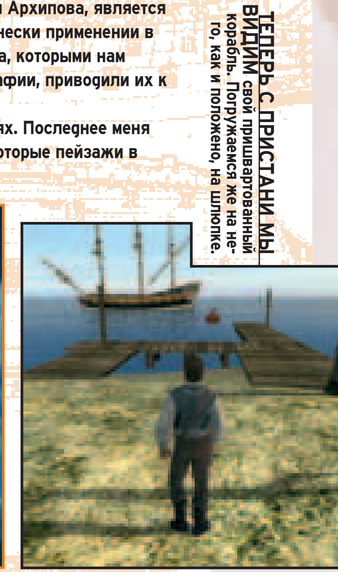
Основной частью любого острова по-прежнему является город. Правда, теперь, когда островов стало всего восемь штук, на каждом из них может находиться более одного поселения. Сами города серьезно разрослись и теперь состоят из многих частей, загружаемых отдельно. Теоретически мы можем зайти в дверь любого дома. На деле большинство из них по понятным причинам закрыто, так что ломиться в гости к простым гражданам не стоит. А вот магазины, таверны, дома NPC, желающих дать нам задания, вполне к нашим услугам. Мне даже удалось погулять по зданию тюрьмы. А вот в финальной версии зайти туда из любопытства не получится, только за провинности. Правда, вряд ли вам это понравится. Выйти из кутузки можно только за большие деньги. Так что лучше особо не буянить. Хотя в тех случаях, когда мы просто от скуки прирезали какого-нибудь NPC, речь будет идти не о заключении нас под стражу, а о немедленном отправлении на тот свет. В верхнем правом углу экрана есть специальный индикатор, показывающий в законе ли мы на данной территории или нет. Если мы здорово провинились, скажем, перед испанским губернатором, топили корабли с красно-желтыми

ПОЧЕМУ – НЕБО ТАКОЕ КРАСИВОЕ?

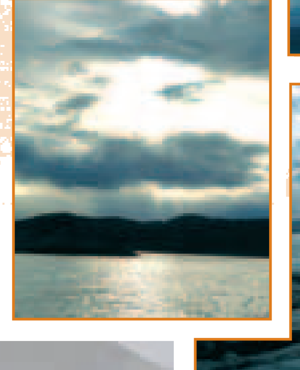
Оказывается, хобби вице-президента компании «Акелла», Дмитрия Архипова, является фотография. Причем это хобби регулярно находит вполне практически применении в играх «Акеллы». В частности, в *«Корсарах 2»* большинство видов неба, которыми нам предстоит любоваться, – дело рук Димы. Художники брали его фотографии, приводили их к приемлемому для движка виду и вставляли непосредственно в игру.

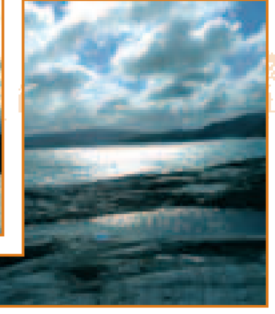
Большинство «небесных» кадров было сделано в Крыму и на Гавайях. Последнее меня особенно порадовало, так как раньше я уже отмечал про себя, что некоторые пейзажи в *«Корсарах 2»* очень похожи на эти райские острова.

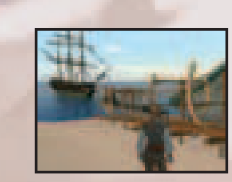




ТЕПЕРЬ С ПРИСТАНИ МЫ ВИДИМ свой пришвартованный корабль. Погружаемся же на него, как и положено, на шлюпке.







ЕЩЕ ОДНА прелесть рабочей версии – возможность выбрать себе любое имя. В финале этого тоже делать не получится, чтобы не разрушать игровую атмосферу.

флагами или просто убивали мирных жителей, то на испанских островах этот индикатор будет красным. Это означает, что за нами будут гоняться все стражники города. А здесь NPC умные. Они умеют переходить из одной локации в другую, так что просто скрыться от них в джунглях не получится. Перебить всю стражу тоже нельзя. Во-первых, даже одного солдата убить весьма непросто. У моего не слишком прокачанного персонажа это так и не получилось. Во-вторых, считается, что военный гарнизон острова фактически бесконечен, так что солдаты будут только прибывать и прибывать. Единственное спасение в этом случае – бежать.

То, насколько быстро краснеет пресловутый индикатор, определяет параметр sneak нашего героя. Однако все равно настоятельно не рекомендуется чинить кровавые расправы среди бела дня. Даже если солдат поблизости и нет, ужаснувшиеся вашей жестокости граждане пойдут и доложат им о преступлении. А вот если вкруг никого нет – тогда другое дело. Тут уж кто не спрятался, я не виноват. Это вам не *Morrowind*, о совершенных втайне преступлениях не узнает ни одна живая душа.

Пройти всю игру, не нажив себе врагов в лице того или иного государства не получится по-любому. А выполнение квестов предполагает путешествие по всем островам. Поэтому, если нам надо попасть на вражескую территорию, мы можем туда прокрасться. Совсем не обязательно высаживаться на берег со стороны причала. Пришвартоваться можно и со стороны джунглей. Затем пробраться в город и, не попадаясь на глаза стражникам, добежать до нужного человека. Когда такая жизнь надоест, никто не запрещает пойти к персонажу, который специализируется на улаживании такого рода конфликтов. За кругленькую сумму он вернет вам благосклонность того или иного губернатора.

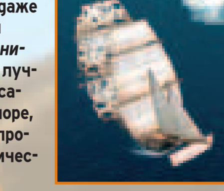
Система квестов в игре заслуживает отдельного разговора. По большому счету играть в *«Корсаров 2»* можно бесконечно. Во-первых, одних только сюжетных миссий будет порядка 70 для каждого из персонажей, что уже, согласитесь, весьма внушительно. А во-вторых, количество побочных квестов не ограничено вообще ничем. Они создаются самой игрой прямо на ходу. Это своеобразная компенсация за строгую линейность сюжетной линии и всего один финал. Разработчики говорят, что создание сильно ветвящегося сюжета в такой огромной игре потребовало бы колоссальных усилий и, что гораздо важнее, очень много времени. Это, в частности, означает, что большинство сюжетно важных диалогов будут линейными. Когда в самом начале губернатор пытается заставить нас работать на него, можно попробовать брыкаться и выказывать норов, но это все равно ничего не изменит. По-любому придется на него батрачить. Зато когда я оказался за воротами города и ко мне подошли несколько французских солдат (тоже предусмотренный в сюжете эпизод), мои неосторожные реплики привели в сражению, в котором у меня не было ни единого шанса. Будь мой язык покороче, итог мог оказаться значительно менее печальным.

На ход диалогов влияют также и характеристики персонажа. Например, пытаясь сбить цену на товар зажравшегося купца, очень поможет высокий параметр commerce. Некоторые NPC не захотят давать нам задания, пока какой-либо из наших параметров не поднимется до удовлетворительного значения. А кто-то может потребовать,

ВСЕ УМЕНИЯ, кроме sneak, перекочевали в игру из первой части.

ПАТРИОТЫ МОРЯ

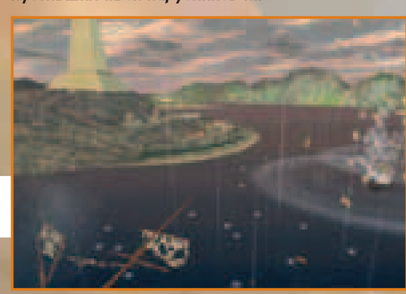
«Корсары 2» – не первый и даже не второй проект «Акеллы», посвященный приключениям на море. Эти ребята уже давно начали заигрывать с водной стихией.



Ноябрь 2000 года. Выходят первые *«Корсары»*. Для многих эта игра стала открытием. Настоящий шедевр. Люди вспомнили, что морские пираты – это круто. Ну а RPG как жанр вообще бессмертен и всенародно любим.

Февраль 2001 года. В продаже появляется *«Век парусников II»*. Стратегия «в лучших традициях «Корсаров». Только игрок, море, корабли и огромный простор для полета тактической мысли.

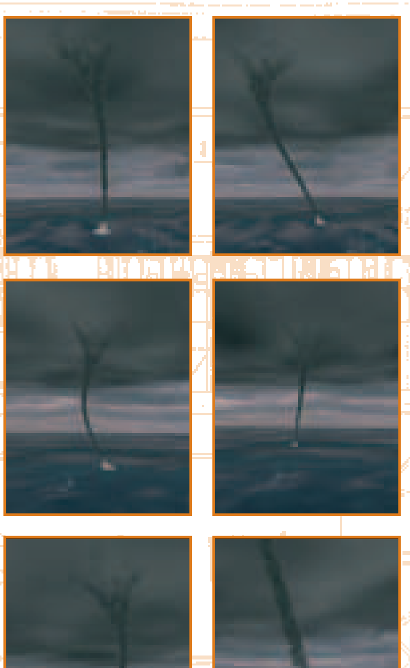
Август 2002 года. В свет выходят *«Рыцари морей»*, продолжение *«Века парусников II»*. Никаких кардинальных изменений. Однако игра стала еще глубже, продуманнее и богаче по своим возможностям. Must have для фанатов и пропустивших *«Век парусников II»*.

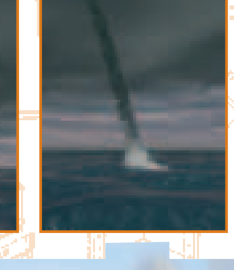


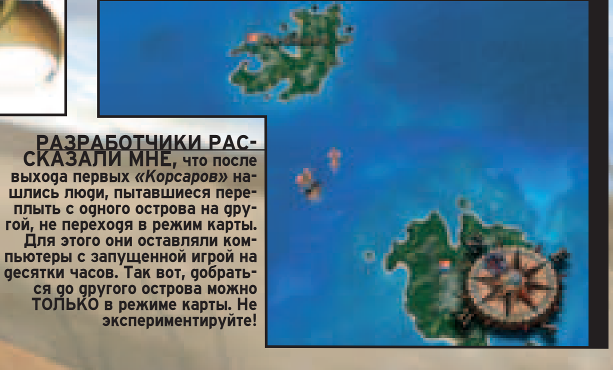
К СОЗДАНИЮ трехмерной модели каждого корабля разработчики подходят со всей серьезностью: изучают чертежи реальных судов, рисунки, даже пластиковые сборные модели.

МЕРТВЕЕ ШТИЛЬ – ЖИВЕЙ КОМАНДА

В игре, где как минимум половину времени мы проводим в море, разнообразие погодных условий важно как нигде. Поэтому к и без того внушительному списку всевозможных стихийных бедствий из первой части во вторых *«Корсарах»* добавятся еще некоторые. Самым впечатляющим из них, безусловно, является смерч. Главное, глядя на этот красивейший каприз природы, не забывать об огромных волнах, способных потопить корабль, и ни в коем случае не приближаться к водяному столбу, так как это тоже означает неминуемую гибель судна.







РАЗРАБОТЧИКИ РАССКАЗАЛИ МНЕ, что после выхода первых *«Корсаров»* нашлись люди, пытавшиеся переплыть с одного острова на другой, не переходя в режим карты. Для этого они оставляли компьютеры с запущенной игрой на десятки часов. Так вот, добраться до другого острова можно ТОЛЬКО в режиме карты. Не экспериментируйте!

чтобы у нас был строго определенный тип корабля и т.д.

Самым привлекательным местом в городе для любого настоящего капитана является верфь. Здесь, как и раньше, можно починить свой корабль или купить новый. Причем не обязательно для себя. Нам полагается до трех спутников, которым тоже нужны приличные посудины, напичканные пушками. Всего в игре будет чуть больше 20 судов. Хотя сейчас трехмерные модели созданы еще не для всех кораблей, да и их характеристиками пока тоже особо не занимались.

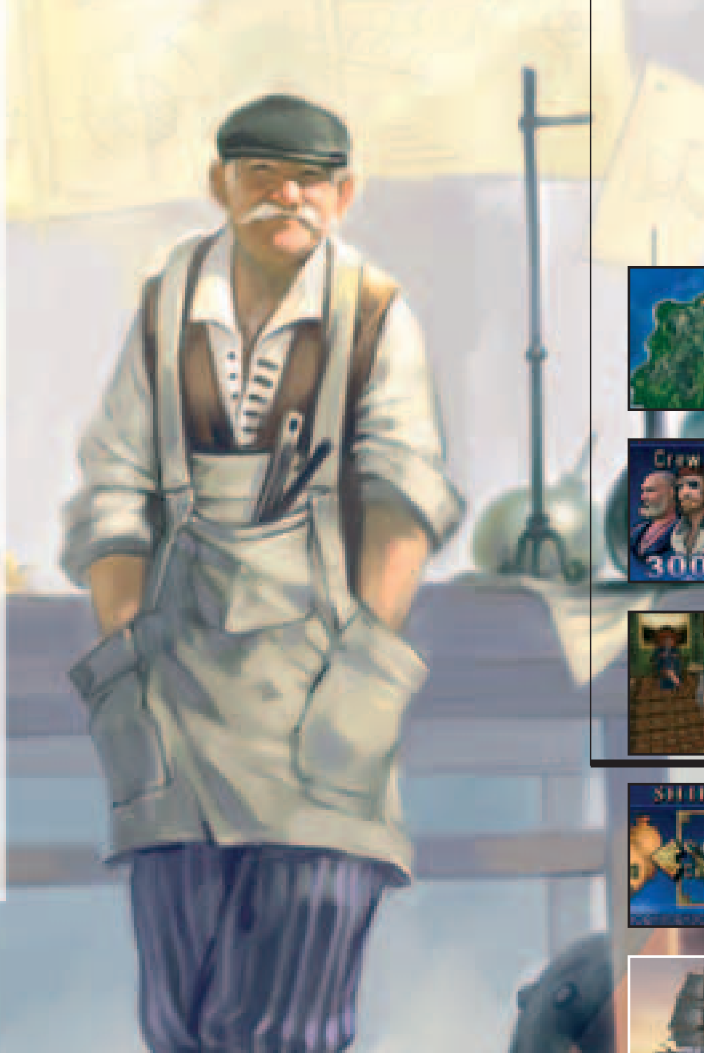
Магазины никакого особого интереса для нас не представляют. Да, можно перевозить товары с острова на остров, делая на этом деньги, но этим никого не удивишь. Понимая это, разработчики включили в игру возможность заниматься контрабандой. В городах будут специальные люди, готовые за большие деньги покупать запрещенные законом товары. Прибыль этот бизнес сулит просто баснословные, но в гильдию контрабандистов надо еще попасть. Для этого придется выполнить особый квест. Но и на этом сложности не заканчиваются. Совершение любой незаконной сделки чревато поимкой. Вероятность столь неприятного события будет определяться уже упомянутым выше параметром sneak. Здесь главное все точно рассчитать: прибыль должна покрывать расходы на подкуп стражников в тюрьме в случае нашего туда попадания.

ОТДАТЬ ШВАРТОВЫ

Только в море ветераны, прошедшие оригинальных *«Корсаров»* вдоль и поперек, смогут почувствовать себя как дома. Только здесь, в объятиях синей морской глади, может найти покой сердце настоящего морского волка. И только крики «Пираты справа по борту!» могут заставить его биться чаще. Если где-то в море пахнет жареным, значит, наше место там.

Система сражений не претерпела никаких принципиальных изменений со времен первой части. Встав за штурвал своего фрегата, я сразу вспомнил те золотые деньки, проведенные в кровопролитных боях в *«Корсарах»*. Ставим паруса в боевое положение, подходим на достаточно близкое расстояние к врагу, поворачиваемся левым бортом, прицеливаемся, стоя на палубе, и даем залп! Хотя теперь значительно более точно учитывается реальная модель повреждений для кораблей. Дело в том, что в настоящих морских сражениях самое страшное для судна было получить бортовой залп в корму. Она хуже всего защищена, к тому же, ядра попадают на нижние палубы, уничтожая орудия и убивая матросов. А вот залп, данный в борт, не столь эффективен, так как доска у парусника очень толстая. Разработчики с особой тщательностью подходят к подобным мелочам, стараясь учесть все по максимуму.

А вот что действительно подверглось капитальной переработке, так это система искусственного интеллекта. Любой корабль (вражеский или союзнический) использует систему предсказаний. Ведь ему надо не только успешно сражаться, но прежде всего не столкнуться с другими парусниками. Поэтому он оценивает направление движения, скорость и маневренность всех кораблей в зоне досягаемости и делает выводы относительно того, куда те могут в данный момент направиться. А затем соответствующим образом корректирует собственный курс, чтобы избежать столкновения. У наших врагов теперь

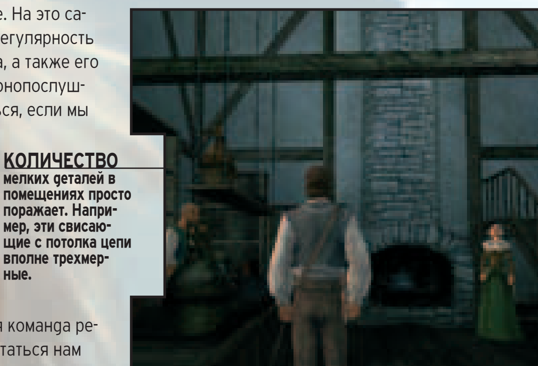


появились определенные приоритетные цели в сражении. Например, они будут стараться развернуться к нам боком и сделать залп в корму. Однако эти приоритеты существенным образом зависят от типа вражеского корабля. Скажем, торговцы, на которых мы напали, сделают все возможное, чтобы поскорее скрыться, избежав сражения. Пираты наоборот, будут активно атаковать, причем в первую очередь не военные корабли, а суда сопровождения, перевозящие ценный груз. А их задачей будет не потопить судно, а захватить его.

Большой сюрприз ожидает любителей «близких контактов», предпочитающих лично перерезать глотку вражескому капитану, чем топить его посудину издалека. Режим абордажа в *«Корсарах 2»* абсолютно новый. Теперь вместо не совсем понятной дуэли капитанов на палубе развернется настоящая битва. Число сражающихся с каждой стороны матросов будет пропорционально количеству людей в команде сошедшихся борт к борту парусников. Мы управляем только капитаном, остальные дерутся самостоятельно, но боевые качества наших бойцов будут зависеть от характеристик главного персонажа. В распоряжении капитана сабля и пистолет. Одной кнопкой мы выполняем рубящие удары, а другой стреляем. После выстрела должно пройти какое-то время, пока пистолет перезаряжается, прежде чем мы сможем выстрелить снова. В целом система боя очень проста. Разработчики постарались усилить аркадный элемент, чтобы дать игроку возможность отдохнуть от бесконечных ролевых проблем и просто всласть помахать саблей.

Если вы помните, еще в первых *«Корсарах»* команде надо было платить жалование для поддержания ее боевого духа и избежания неприятностей на свою шею. Теперь забота о моральном состоянии матросов приобретает еще большее значение. На это самое состояние будет влиять не только регулярность выплаты денег, но и репутация капитана, а также его конкретные поступки. Нормальным, законопослушным морякам может очень не понравиться, если мы пускаем на дно каждого встречного.

Если капитан чем-то здорово не угодил команде, то это может повлечь несколько различных исходов. Не исключен такой вариант, что только часть экипажа судна окажется против своего лидера. В этом случае неизбежно сражение между поялными нам матросами и бунтарями. Если вся команда решит нас свергнуть, то, скорее всего, болтаться нам на рее. Но есть маленькая надежда, что над нами сжалятся и высадят на каком-нибудь острове. Тогда, если мы заблаговременно оставили часть денег в банке, мы сможем начать жизнь заново: купить новый корабль, нанять команду и продолжить приключения.



КОЛИЧЕСТВО мелких деталей в помещениях просто поражает. Например, эти свисающие с потолка цепи вполне трехмерные.

Интереснее всего, что все то же самое может случиться и с нашими союзниками. Если один из их кораблей вдруг окажется в руках заговорщиков, он превратится во враждебное судно, которое, веороятнее всего, придется потопить (если только оно не пустится в бегство). Так что, покупая своим друзьям галеоны и фрегаты, прикиньте, сможете ли вы сами потопить такую штуку.

Эти самые друзья, о которых я уже неоднократно упоминал, называются в игре офицерами. Они присоединяются к нам либо по собственной воле (давая какой-нибудь квест), либо за деньги. Получив в партию, скажем, человека с хорошими навыками пекаря, мы можем назначить его корабельным доктором. Можно, конечно, сделать из него и канонира, но, скорее всего, толку от этого будет мало. Кроме того, офицеры будут сопровождать нас на суше и плечом к плечу сражаться с посягнувшими на нашу жизнь. Вместе с Даниель, кстати, будет ходить здоровенный амбал, питающий к ней теплые дружеские чувства (и ничего более) и готовый защитить ее от любых посягательств со стороны незнакомых мужиков.

Создатели игры говорят, что сейчас работают над тем, чтобы сделать прохождение *«Корсаров 2»* одинаково интересным как за «хорошего» персонажа, так и за «плохого». Речь идет о репутации нашего героя. Соблазн подпортить ее подстерегает за каждым углом. Тут NPC нахамил, там стражник в дверь не пустил, здесь пираты кучу денег за голову одного мужика предлагают. Как тут не поддаться? Есть и еще один, самый большой соблазн. Называется он работорговля. Дело в том, что морское сражение совершенно не обязательно заканчивается потоплением одного из кораблей. Его команда может пожелать сдаться в плен. Тогда мы вольны либо отпустить людей на свободу, либо взять к себе в команду (насильно, правда, это сделать нельзя, только по обоюдному согласию), либо убить, либо посадить их на цепь в трюм, чтобы продать на ближайшем невольничьем рынке. Так вот никакое кровавое месиво, устроенное нами, не убьет репутацию так, как продажа пусть даже самой маленькой партии рабов. И вообще, за злоупотребление этим черным ремеслом нас ждет страшная расплата. Регулярно начнут появляться капитаны, подрядившиеся за вознаграждение доставить нашу голову!

В зависимости от значения репутации нас ожидают совершенно разные побочные задания. Пираты-головорезы даже разговаривать с героем не захотят, если у него на груди висят почетные значки бойскаута за неоднократное переведение старушек через дорогу и прочие добрые поступки. Сугубо положительному персонажу будут предлагать и сугубо положительные миссии: того спасти, за этого заступиться и т.д. А вот мальчишам-плохишам предстоит общаться со всяким сбродом, мрачными личностями, готовыми не моргнув глазом перерезать глотку любому за пару медяков. Да и миссии они будут давать соответствующие.

+ПОДРУЖКА В КАЖДОМ ПОРТУ

Уже в первых *«Корсарах»* был такой обязательный элемент для любого порта, как проститутки. Однако дальше предложения поиграть в «палки-дырки» (честное слово, это фраза не придумана мною, а взята из игры!) дело не шло, как мы ни старались. Получив сотни гневных писем, во второй части разработчики учли пожелания общественности и ввели... ну, не то чтобы бордели... в общем заплатив «правильной» даме, мы сможем отправиться с ней в нумера. Дальше – уж извините. Даже сверхфривольный *Fallout* не позволял себе показывать, что же происходит дальше. Дело ограничится лишь пикантным диалогом и закончится потемнением экрана. Но все равно приятно.

ЧТОБЫ ПРИЧАЛИТЬ, причалить, нам не придется выполнять сложные маневры в опасной близи от берега. Достаточно просто выбрать соответствующий пункт из меню, и мы окажемся на берегу.

ШЕДЕВР В КРАСИВОЙ УПАКОВКЕ

Одного лишь взгляда на скриншоты из *«Корсаров 2»* достаточно, чтобы понять, насколько красивой будет эта игра. Видеть же ее в движении – вообще мало с чем сравнимое удовольствие. Мне каждый раз с огромным трудом давалось решение причалить к берегу. Уж очень не хотелось лишать себя возможности еще несколько минут посмотреть на это море. Море... Несмотря то, что GeForce 3 появился давным-давно и все, казалось бы, уже могли бы научиться на полную катушку использовать его возможности, такой красивой воды, как в *«Корсарах 2»*, я не видел еще нигде. Ничего невероятного разработчики не используют: пиксельные и вершинные шейдеры для правильного распределения света на волнах, bump mapping для создания ряби и эффект отражения неба, кораблей и берегов в воде. На как же красиво это море! Правда, при использовании видеокарт, не поддерживающих шейдеры, значительная часть этой красоты окажется просто недоступной. Но, поверьте, зрелище стоит того, чтобы иметь достойную видуху. Кстати, с помощью ATI Radeon 8500 возможно создавать и солнечные и лунные дорожки, чего не в состоянии проделать тот же GeForce 3.

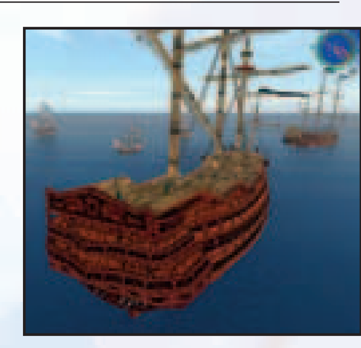
За созданием кораблей тоже было проведено немало бессонных ночей. Разработчики раздобыли кучу книг с описаниями и чертежами парусников той эпохи. На модель каждого из них тратится от 3000 до 8000 полигонов. 3D-моделеры долго и упорно осваивали морскую науку, чтобы понимать разницу между фок- и грот-мачтами, знать, как крепятся ванты и такелаж и т.д. Все эти познания так или иначе воплощены в игре. Если в оригинальных *«Корсарах»*, например, паруса были как бы «сами по себе», то теперь их движение на ветру также вызывает и движение канатов, которыми они крепятся.

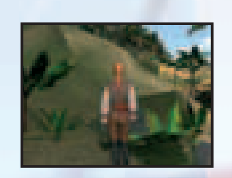
Впрочем, наземные локации смотрятся ничуть не хуже. Из труб домиков идет дым, кое-где видны языки пламени в печи, по улицам ходят десятки людей, спешащих по своим делам, повсюду растут деревья и анимированная травка. С изменением освещения, меняется длина теней, отбрасываемых людьми, да и весь окружающий пейзаж начинает выглядеть совсем по-иному: вечером небо становится багровым, темнеют морские воды, а песок и скалы окрашиваются в кроваво-красный цвет.

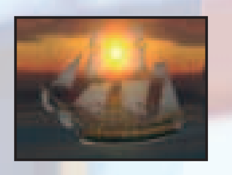
Для освещения локаций в *«Корсарах 2»* применяется технология, известная как global illumination. Суть ее в том, что для создания реалистично выглядящих пейзажей и сооружений используется физика земного света. То есть свет состоит из фотонов, испускаемых неким источником. Сам по себе такой подход не нов, но программисты из «Акеллы» написали собственный алгоритм для его реализации. Результат позволяет им говорить о невиданной ранее модели освещения. Не буду вдаваться технические подробности. Скажу лишь, что подобная технология позволяет создавать невероятные по красоте и реалистичности сцены. Сначала создается 3D-объект (например, внутреннее помещение дома), затем в нем расставляются источники света (факелы на стенах), а потом запускается программа просчета освещения. Она отслеживает путь каждого из миллиардов фотонов и соответствующим образом окрашивает стены и мебель (в нашем примере). Поэтому можете не волноваться по поводу производительности вашей системы, так как все освещаемые таким образом объекты (а это все сооружения, их внутренние помещения и пейзажи) обсчитываются заранее на компьютерах самих разработчиков. То есть в игре мы видим уже готовый, заранее освещенный объект. К real-time lighting эта система не имеет никакого отношения. В реальном же времени свет ложится на персонажей, корабли, море – словом, все подвижные объекты.

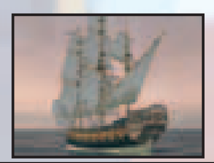
Анимация персонажей делалась при помощи технологии motion capture. Первоначально ее снимали с самих разработчиков. Результат оказался не совсем удовлетворительным, поэтому было решено переделать анимацию боя. На роль Даниэль пригласили профессиональную актрису, а вот за Блэйза пришлось отдуваться вице-президенту «Акеллы», Дмитрию Архипову, весьма неплохо владеющему клинком. В процессе работы выяснилось, что если снимать те движения, которым учит тренер спортсменов, то смотрится это скучновато. Поэтому героям будут доступны и по-киношному зрелищные выпады.

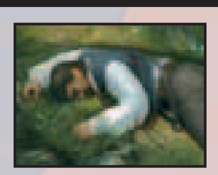
Сейчас практически все говорит о том, что в блестящем будущем игры уже можно не сомневаться. Помимо чисто игровых достоинств, *«Корсары 2»* смогли сделать то, что и должен делать любой уважающий себя хит, - заставили публику изнывать от нетерпения в ожидании выхода игры. Сейчас разработчики заняты главным образом балансом и собиранием всех элементов игры воедино. Говоря более простым языком, они выверяют каждую мелочь, чтобы ничто нас в конечном итоге не раздражало и не разочаровывало. Пока я сидел играл, подошел Дима Архипов и сказал, что тюрьма, в которой я побывал, будет находиться в другом здании. На вопрос «почему» был дан очень логичный ответ: потому что это здание слишком мало. В нем просто не может поместиться такое огромное помещение, как тюрьма. Это смотрится нереалистично. Что ж, приятно, когда о нас с вами проявляют столько заботы. Думаю, такой подход себя оправдает на все сто.

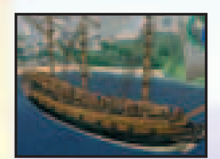












LIST-O-RAMA

10 Лучших RPG

Наши любимые игры про одевание и раздевание эльфиек. **Редакторы *CGW***

Новый месяц, новый внутренний редакционный опрос, новая возможность отличиться для редактора отдела рецензий Роберта Коффрея, у которого, похоже, в генах заложена способность выводить из себя окружающих. На этот раз мистер Задница попытался включить в число номинантов игру *The Sims*, осмелившись при этом сравнить ее геймплей с уникальным по своей нелинейности и свободе геймплеем *Morrowind*. И хотя поначалу ему удалось привлечь на свою сторону нескольких сотрудников, в конце концов, все единодушно проголосовали за то, чтобы исключить *The Sims* из списка.

Тем не менее, когда мы включили *The Sims* в список для онлайнового голосования, игра взлетела аж на второе место. Да, подвели нас наши читатели... Свое возмущение по этому поводу вы можете высказать Роберту по адресу: *letters@cgw.ru*.

ЧИТАТЕЛЬСКИЙ РЕЙТИНГ

Что ты любишь в RPG?

1. Diablo
2. The Sims
3. Morrowind
4. Baldur's Gate II
5. Neverwinter Nights
6. Fallout
7. Planescape: Torment
8. System Shock 2
9. Ultima IV
10. Betrayal at Krondor

ИСТОЧНИК GAMERS.COM

1 Fallout

Как ни странно, в RPG №1 не оказалось ни эльфов, ни гиппогрифов, ни волшебных палочек – только радиоактивные пустыни, супермутанты, стероиды, квесты, связанные с поддержанием севооборота, а также самые кровавые и жестокие бои за всю историю компьютерных игр, вне зависимости от жанра.

2 Baldur's Gate II

Просто лучшая в мире игра по правилам AD&D – великолепно проработанные герои, эпический сюжет, тактические сражения...

3 System Shock 2

Что с того, что месяц назад *System Shock 2* получил почетное 4-е место среди шутеров от первого лица? Ведь его можно пройти и сравнительно «мирным» путем. *System Shock 2*, одна из самых страшных игр всех времен и народов, не раз стучалась в дверь Зала Славы *CGW*, но почему-то не разу не заходила внутрь...

4 Betrayal at Krondor

Говоря о наиболее увлекательных сюжетах в компьютерных RPG, нельзя не упомянуть *Betrayal at Krondor*. Будучи основанной на популярных романах Реймонда Фейста, эта игра подарила нам удивительный фэнтезийный мир, не опускаясь при этом до попсовых орков и хобгоблинов.

5 Might and Magic: World of Xeen

Безусловно, это венец творчества Джона Ван Канегема. Уникальность *World of Xeen* заключается в том, что эта игра объединяет целых две серии *Might and Magic* – четвертую и пятую, – связывая их воедино особым квестом. Шедевр.

6 Ultima VII

Эта игра познакомила нас с самым ужасным злодеем за всю историю RPG – Guardian'ом. Кроме того, в ней присутствуют все элементы, принесшие серии *Ultima* неувядаемую славу, – полная свобода, «живой мир», выпечка хлеба... *Ultima VII* стала последней великой *«Ультимой»*.

7 Dungeon Master

Десять с лишним лет назад появление этой риал-таймовой hack 'n' slash RPG стало для всех настоящим откровением. Графика и звук казались тогда чем-то сногсшибательным, а интерактивный и живой мир стал непревзойденным образцом для всех последующих ролевых игр.

8 Ultima IV

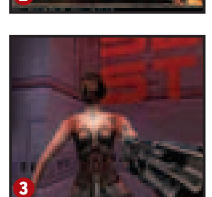
Эта часть сериала *Ultima* прославилась тем, что в ней впервые за всю историю компьютерных RPG появились мораль и этика. Впервые вы оказались перед необходимостью оценивать свои действия с моральной точки зрения и решать, каким быть – Добродетельным, Справедливым или Сострадательным. А какая еще игра заканчивалась не убийством Главного Босса, а прочтением книги?!

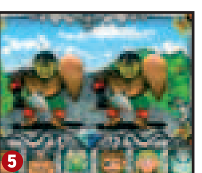
9 Diablo

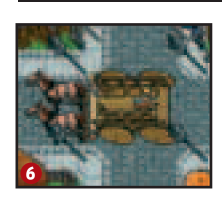
Без сомнения, именно *Diablo* является самой аддиктивной игрой всех времен и народов. Ролевые элементы в ней урезаны до минимума, и уже через пару минут после старта вы весело рубите нежить, получая огромное удовольствие от самого процесса. Игру можно было пройти за одну-две бессонные ночи, но гениальность дизайнеров Blizzard как раз в том и заключалась, что, убив *Diablo*, вы тут же начинали ее заново – новым героем, на более высоком уровне сложности или же в онлайне – и никак не могли насытиться...

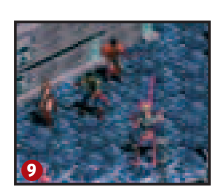
10 Morrowind

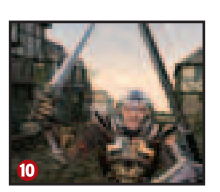
Morrowind стал первым за много лет достойным наследником славы *Elder Scrolls*, он подарил нам гигантский мир, в котором при желании можно затеряться на несколько лет. Ни одной другой игре не удалось даже близко подойти к *Morrowind* с точки зрения свободы геймплея и разнообразия возможностей при воспитании персонажа. Вообще говоря, получив *Morrowind*, даже как-то странно желать чего-то еще...

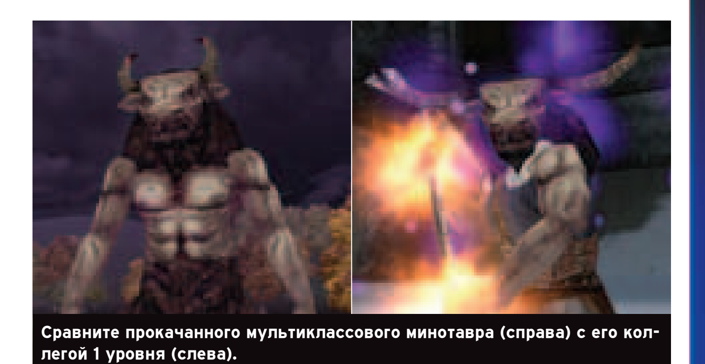












Сравните прокачанного мультиклассового минотавра (справа) с его коллегой 1 уровня (слева).

MMORPG

Отыгрываем роль и крутеем

Мультиклассовость делает каждого персонажа *Shadowbane* уникальным. **Тьерри Нгуен**

По большому счету, *Shadowbane* станет первой массовой онлайновой RPG с действительно мультиклассовыми персонажами. То есть, в отличие от других MMORPG, она не навязывает вам жестко заданные шаблоны классов – в *Shadowbane* можно как угодно комбинировать навыки и профессии, так что каждый герой действительно становится уникальным и непохожим на других.

В начале игры нужно выбрать базовый класс (Fighter, Rogue, Mage или Healer), а по достижении 10 уровня – специальный продвинутый класс. После этого игрок может выбирать новую дисциплину или подкласс каждые 10 уровней, например, Archery, Blademastery, Wyrmslayer или Stormlord. Соответственно, в конечном итоге у вас может получиться колдун, способный неплохо драться в рукопашной, или файтер с развитым умением красться, или же вор, кастующий, как заправский волшебник...

Кроме того, мультиклассовость делает более интересными стычки игроков друг с другом – ведь теперь одного взгляда на вражеского героя отнюдь не достаточно, чтобы понять, что он собой представляет – у каждого в рукаве могут быть припрятаны самые неожиданные возможности и трюки. А главное – наконец-то Джефф Грин сможет совместить игру на лютне, магию, скрытность и общую безмерную крутость в одном гибридном персонаже!

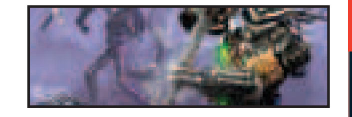
Игры *AVP* и *Wolfenstein* выходят на большой экран

Марк Эшер

Наконец-то, спустя 10 лет, кинокомпания 20th Century Fox раскачалась снять фильм по игре *Aliens Versus Predator*. Полу Андерсону, сценаристу и режиссеру новой картины, не впервой делать фильмы по играм. Он уже снял *Resident Evil* и собирается начать работу над *Resident Evil 2: Nemesis*. Кроме того, он был режиссером фильмов *Soldier*, *Event Horizon* и *Mortal Kombat* – возможно, самых лучших из всех плохих картин, снятых в прошлое десятилетие по мотивам игр.

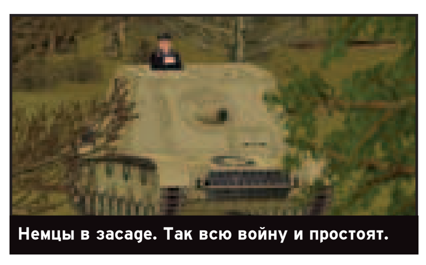
Кроме того, студия Columbia собирается делать фильм *Return to Castle Wolfenstein*. Его главным героем станет рейнджер армии США, пытающийся сорвать эксперименты, проводимые гестапо в одноименном замке.

Что касается слухов о фильмах по играм *Doom* и *Duke Nukem*, то пока они так и остаются слухами. Вряд ли стоит ждать их в ближайшем будущем. Скорее, мы увидим экранизации *Grand Theft Auto* и *Max Payne*. И, подобно зомби из замка *Wolfenstein*, фильм *Wing Commander* тоже пытается подняться из могилы и вернуться на большой экран – на этот раз в виде канадского телесериала.



Игроки наконец-то смогут попытаться подбить легендарный Т-34.

Новые модели солдат выглядят нормально даже при сильном приближении – большой шаг вперед по сравнению с оригиналом.



Немцы в засаде. Так всю войну и простоят.

PREVIEW

Оденься потеплей, товарищ!

Восточный фронт – мечта всех воргеймеров. Благодаря *Combat Mission: Barbarossa to Berlin* она наконец-то может сбыться. **Брюс Герик**

Выпустив *Combat Mission*, компания Battlefront добилась своей жестокой цели – заставила всех воргеймеров по полной программе подсесть на эту игру и страстно ждать продолжения. И, похоже, наша мечта скоро сбудется – ведь в сентябре выходит *Combat Mission: Barbarossa to Berlin*, которая наконец-то докажет всему миру, что моделировать Вторую Мировую Войну без участия России – мягко говоря, бессмысленно. В *CMBB* мы будем сражаться в заснеженных российских степях, под Сталинградом и даже в Финляндии. 60 отдельных сценариев и 10 операций охватят всю историю войны – от первоначального вторжения немцев, через Курскую Битву и до самого штурма Берлина.

Моделировать Вторую Мировую Войну без участия России – мягко говоря, бессмысленно.

Игра пребывала в разработке почти 2 года, так что нас ждет не просто «*Combat Mission* с русскими». Боевая система подверглась серьезной переработке, и даже ветеранам первой части придется заново изучать мануал. Вот несколько любопытных примеров: ребята из Battlefront изменили систему моделирования пулеметного огня, усложнили формулу расчета пробивания брони, а также добавили в игру некоторые специфические проблемы, с которыми сталкивалась советская артиллерия в начальный период войны.

Кроме того, *CMBB* выглядит значительно красивее своего предшественника – авторы увеличили разрешение, сделали текстуры более детализированными, улучшили анимацию солдат.

Чтобы корректно смоделировать огромное количество новых боевых машин, они воспользовались помощью армии фанатов через сайт Battlefront.com. В результате в списке людей, принимавших участие в создании *CMBB*, вы найдете имена более чем 50 моделлеров. При этом некоторые присылаемые фанатами проекты были использованы без каких-либо изменений, а некоторые – слегка подправлены, чтобы достичь максимального исторического соответствия.

CMBB должна выйти на PC и Macintosh в районе 20 сентября. В США игра будет распространяться только через Интернет, но в Западной Европе, благодаря немецкому издателю CDV Software, она будет продаваться и на CD.

ПРОВЕРКА ОБЪЕКТИВНОСТИ РЕЙТИНГОВ

Мы сравниваем рейтинги, выставленные различным играм ведущими журналами и сайтами, с данными GameRankings.com, который собирает ВСЕ оценки (только американские издания), полученные той или иной игрой и выводит среднее арифметическое.

GAME	CGW	PC Gamer	CGM	Gamespot.com	IGN.com	Gamespy	«СИ»	Game.Exe	«НИМ»	«Игромания»	GameRankings.com
Age of Wonders II	9	9	9.5	8.5	8.5	8.5	7.5	4.2	8.4	8.5	8.5
Gore	2	4	4.5	4.5	8.2	5	7	2	7.6	*	6.5
Neverwinter Nights	9	9.5	9.5	9	9	9	9.5	9.6	9.2	9.5	9
Soldier of Fortune II	5	7	8.2	8.2	8.5	9	9	*	8.8	8	8.2
Sum of All Fears	5	7	7	7	8.5	C+	7	2.2	7.2	8	7
WarCraft III	8	9	8.2	9	9	9	9.5	10	9.4	9	9

ПРИМЕЧАНИЕ: **10** – НАИВЫСШИЙ РЕЙТИНГ; **1** – НАИХУДШИЙ РЕЙТИНГ; * – ДАННЫЕ ОТСУТСТВУЮТ. ВСЕ ДАННЫЕ ПРИВЕДЕНЫ К ДЕСЯТИБАЛЬНОЙ СИСТЕМЕ ОЦЕНКИ.

Гэндальф предлагает Фродо побрить его волосатые ножки ;-)

НА ПУЛЬСЕ

The Lord of the Rings

Волшебное приключение в мире Толкиена или же очередная игра про орков и фей? Джон Хулихэн

ластелин Колец» – это точка отсчета и начало всех начал, именно эта книга породила остроухих Эльфов, угрюмых Дварфов и таинственных волшебников, встречаемых нами в современных ролевых играх. При этом по-настоящему хороших игр по лицензии *«Властелина Колец»* на сегодняшний день было выпущено на удивление мало. К счастью, благодаря популярной кинотрилогии Питера Джексона интерес публики к данной теме оказался вновь разожжен, и в скором времени нас ожидает множество новых игр, навеянных бессмертным романом Толкиена.

К сожалению, на PC этой осенью выходит только одна вещь – *LOTR: The Fellowship of the Ring*, разрабатываемая студией Surreal Software, чей офис находится в Сиэтле. Несмотря на то что сюжет *«Братства Кольца»* вполне тянет на полноценную RPG, ребята из Surreal решили сделать нам ориентированную на экшен адвенчуру от третьего лица – впрочем, это не так уж и удивительно, учитывая, что данная студия была разработчиком *Drakan*. Нам предстоит играть от лица трех членов Братства, причем у каждого будет собственный уникальный стиль. Фродо – мастер прятаться и маскироваться, кроме того, он носит кольцо, позволяющее ему становиться невидимым, но высасывающее при этом энергию. Арагорн – классический файтер, вооруженный луком и могучим мечом Андурил. Гэндальф – тоже искусный боец, обладатель меча Глемдринг и пяти мощных заклинаний, способных уничтожать целые орды орков.

Боромир бросает нам вызов: «Присоединяйтесь, если вы считает себя достаточно подготовленными и имеете крепкое сердце и сильную волю»...

Энергия Единого Кольца – это действительно страшная вещь. Каждый раз, когда Фродо его использует, он теряет чистоту, а это, во-первых, привлекает призраков, а во-вторых, может вообще привести к тому, что он уступит темной силе. Впрочем, помимо кольца, у героев будет еще масса проблем, в основном связанных с монстрами Средиземья – среди боссов значатся: чудище, живущее в воде у ворот в Морию, морийский пещерный тролль и даже сам Балрог!

Поскольку лицензию на фильм Питера Джексона отхватила всесильная Electronic Arts, ребята из Surreal Software делают свою игру по оригинальной книге, так что даже не мечтайте о виртуальной Лив Тайлер (ах...). С другой стороны, нет худа без добра – авторы имеют возможность лучше проработать таких персонажей, как, например, Том Бомбадил, и локации, не показанные в фильме (те же Холмы Умертвий). А поскольку EA не собирается выпускать своего *«Властелина Колец»* на PC, то и пошла она в Моргор!

Итак, выходящая осенью игрушка *The Fellowship of the Ring* станет нашим первым шагом по долгой и трудной дороге в Барад-Дур...

Световые эффекты, возникающие при кастовке заклинания, живописно освещают подземелье.

PRELIMINARY PREVIEW

Divine Divinity

Радостная радость из германской Германии. **Роберт Коффей**

Где-то в недрах девелоперской конторы Larian Studios непременно должна висеть доска, исписанная заголовками, большинство из которых уже вычеркнуто чьей-то решительной рукой: Swords & Swords & Swords, Glorious Glory, The Adventuring Adventurer's Adventurous Adventure. Возможно, там даже есть надпись *Daikatana II* :).

Но если говорить серьезно, насколько же ужасны должны были быть все остальные варианты, если авторы остановились на названии *Divine Divinity* (наверное, в тот момент в студии раздались громкие аплодисменты и крики: «Да! Наконец-то мы нашли то, что нужно!»). К счастью, более пристальное ознакомление с игрой показало, что хотя ребята из Larian не очень хорошо выбирают названия для своих игр, с дизайнерским мастерством у них никаких проблем не наблюдается.

Указанная RPG отнюдь не собирается потрясать основы игровой индустрии – на первый взгляд, она выглядит как слегка замедленный *Diablo*, с тем же самым изометрическим видом и толпами монстров, подлежащих уничтожению. Однако художественное оформление, выдающее принадлежность игры к т.н. «старой школе», и внимание авторов к мелким деталям очень быстро ставят все на свои места – мы имеем дело с классической и стильной RPG, каждая локация, которой обладает своим неповторимым колоритом. И очень быстро выясняется, что три класса, предлагаемые на выбор при генерации персонажа, не имеют ничего общего со своими аналогами от Blizzard – скорее мы имеем дело с чем-то вроде *Morrowind*, с его гигантским разнообразием абсолютно во всем. В общем, каждый раз, когда мой боец получал новый уровень, я мог выбрать для него новые навыки независимо от их «классовой» принадлежности. А поскольку всего в игре 96 скиллов, в каждом из которых по 5 уровней, то вы можете представить себе, какой простор для создания «персонажа мечты» открывается перед настоящим ролевиком! Плюс, учтите, что всегда существует несколько вариантов выполнения любого квеста и решения любой проблемы - наподобие *Baldur's Gate II* – и оцените, каким высоким может оказаться важнейший параметр Replayability у данной игры.

В общем, я был покорен и очарован необъятными возможностями по воспитанию персонажа и интригующей завязкой сюжета. Разработчикам, конечно, еще предстоит большая работа – я бы лично посоветовал им слегка оживить анимацию сражений (в качестве образца для подражания здесь вполне покатит *Diablo II*) и взять оттуда же клавишу, показывающую все трофеи на земле. Но если авторы вложили в геймплей столько же труда и таланта, сколько в оформление уровней, то я не удивлюсь, если в один прекрасный момент на полках появится игра под названием *Divine Divinity II: The Sequel: Act Two*.

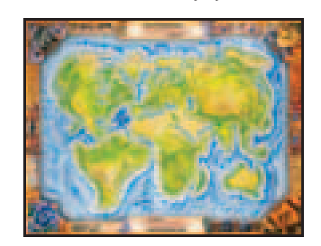
Настольная «Цивилизация»

Кен Браун

Большинство PC-геймеров настолько глубоко ушли в свое хобби, что практически перестали общаться с обычными людьми. Зачем же, спрашивается, делать настольную игру на основе *Civilization*? А затем, что, во-первых, ежегодные прибыли от продажи настольных игр достигают астрономических величин, а во-вторых, миру уже давно нужно что-нибудь новенькое, непохожее на *Monopoly* и *Risk*.

Компания Eagle Games подошла к созданию *Sid Meier's Civilization: The Boardgame* очень ответственно. Игра включает целых 884 миниатюрных пластиковых фигурки и фишки, представляющих армии, флоты, пионеров и города из целого ряда исторических периодов – античности, средневековья, эры пороха и современности. Игровое поле довольно большое – 115 на 90 см – и яркое, в игре более 100 карт, изображающих различные технологические достижения и Чудеса Света. Самое замечательное заключается в том, что в настольную *«Цивилизацию»* можно играть тремя различными способами (basic, standard, advanced) – т.е. она будет доступна и для новичков, и для опытных игроков.

Игра появилась в магазинах 6 сентября, ее цена составит от $49.95 до $59.95. Компания Eagle Games появилась на рынке настольных развлечений сравнительно недавно, но выпущенные ей ранее продукты пользовались большим успехом, особенно *War! Age of Imperialism*, сразу признанная классикой. Дополнительную информацию вы можете найти на сайте www.eaglegames.net.



ХОРОШИЙ, ПЛОХОЙ И ЗЛОЙ

ХОРОШИЙ: ОБНОВЛЕНИЕ BATTLE.NET

В прошлом номере вы могли прочесть подробный обзор *WarCraft III*, но, кроме того, выход данной игры повлек за собой целый ряд положительных изменений в работе Battle.Net. Появилась новая анонимная система организации матчей, теперь можно начать мультиплеерную партию безо всяких проблем и проволочек – Battle.Net автоматически направляет вас в игру, соответствующую вашим предпочтениям и навыкам героя. Ура. Следующим пожеланием, которое мы собираемся направить сетевым администраторам Blizzard, звучит так: «Даешь специальный фильтр, не дающий нашему стажеру влезать во внутренние игры по сети *CGW!*»

ПЛОХОЙ: *ДЕМОНСТРАЦИОННЫЙ* ЗАПУСК ИГРЫ *AMERICA'S ARMY*

Ко Дню Независимости командование Армии США выпустило демо-версию собственного командного шутера под названием *America's Army*. Старт прошел неважно – перегруженные сервера, раздосадованные и разочарованные игроки... Возможно, чтобы сделать запуск полной версии более гладким и упорядоченным, Правительству следует обратиться за помощью к флоридскому бюро подсчета голосов на выборах (это те самые ребята, которые месяц не могли решить, кто же все-таки станет президентом – Буш или Гор)... Шутка.

ЗЛОЙ: ОЧЕРЕДНОЕ DVD-ИЗДАНИЕ *«ВЛАСТЕЛИНА КОЛЕЦ»*

Да, мы все обожаем этот фильм. Но сейчас наша любовь к нему подверглась серьезному испытанию, так как вышло «специальное издание», настолько сильно отличающееся по оформлению от ранее выпущенного «обычного», что все фанаты вроде нас просто обязаны его купить (в добавление к уже имеющемуся). Да, обязаны! И мы считаем дни до выхода *«Двух Крепостей»*. Но, господа издатели, хватит уже зарабатывать деньги на нашей любви к искусству!

ХИТ-ПАРАД

CGW топ 20

Эра *WarCraft* наступила...

WarCraft III попал на заслуженное место всех игр от Blizzard.

Neverwinter вечно будет вторым?

The Sims все никак не желает возвращаться из отпуска.

Место	Месяц назад	Игра + цена + издатель	Рейтинг
1	–	**WarCraft III: Reign of Chaos** ($59, Vivendi Universal)	★★★★☆
2	–	**Neverwinter Nights** ($55, Infogrames)	★★★★½
3	1	**The Sims: Vacation** ($29, Electronic Arts)	★★★★☆
4	2	**Grand Theft Auto III** ($49, Take 2 Interactive)	★★★★★
5	4	**The Sims** ($41, Electronic Arts)	★★★★★
6	8	**Medal of Honor Allied Assault** ($45, Electronic Arts)	★★★★½
7	–	**WarCraft III: Collector's Edition** ($76, Vivendi Universal)	★★★★☆
8	–	**Backyard Baseball 2003** ($19, Infogrames)	нет рейтинга
9	3	**Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast** ($48, LucasArts)	★★★★★
10	6	**Soldier of Fortune II: Double Helix** ($43, Activision)	★★½☆☆
11	14	**Microsoft Zoo Tycoon** ($27, Microsoft)	★★★½☆
12	11	**The Sims: Hot Date** ($28, Electronic Arts)	★★★★½
13	7	**Dungeon Siege** ($43, Microsoft)	★★★★½
14	5	**Elder Scrolls III: Morrowind** ($47, Bethesda Softworks)	★★★★½
15	16	**Starcraft: Battle Chest** ($20, Vivendi Universal)	нет рейтинга
16	9	**Harry Potter and the Sorcerer's Stone** ($28, Electronic Arts)	★★★½☆
17	15	**The Sims: Livin' Large** ($28, Electronic Arts)	★★★★½
18	–	**Microsoft Zoo Tycoon: Dinosaur Digs** ($18, Microsoft)	★★★½☆
19	–	**Rollercoaster Tycoon Gold** ($28, Infogrames)	нет рейтинга
20	18	**Diablo II: Lord of Destruction** ($31, Vivendi Universal)	★★★★½

Информация от NPD Intelect по итогам продаж за июнь 2002.

Можно поспорить о том, насколько легко организовать защиту замка в *Crusader*.

НА РПУЛЬСЕ

Stronghold: Crusader

Firefly Studios продолжает строить замки на песке.

Роберт Коффей

В прошлом году никому не известная игрушка под названием *Stronghold* каким-то образом умудрилась в одночасье стать всеобщей любимицей – симпатичная графика, глубокая экономическая модель, увлекательный геймплей, представляющий собой органичное сочетание RTS и строительства замков… Мы все тогда полюбили ее, хотя и воздерживались от чересчур оптимистичных прогнозов по поводу продолжения. И, ознакомившись с бета-версией *Stronghold: Crusader*, спешим высказать свои опасения дизайнерам Firefly Studios.

На первый взгляд, все осталось по-прежнему. Как и раньше, вы строите замок, вокруг которого возникает целое средневековое поселение, сеете и собираете урожай, обрабатываете сырье, производите товары, собираете налоги и т.д. Разумеется, фанаты оригинальной игры будут счастливы встретить новых юнитов и новые возможности, а также узнать, что действие *Crusader* разворачивается в более «исторически достоверных» XI-XII веках.

Начало кампании мне одновременно и понравилось, и нет. Скажу вам по секрету, Аравийская пустыня выглядит значительно менее приятно, чем зеленые пасторали средневековой Европы. И даже забавная анимация персонажей как-то хуже смотрится на фоне суровых коричневых декораций.

Самым главным графическим достоинством игры на данный момент представляются оазисы, являющиеся, кстати, важным элементом геймплея. Учитывая ценность воды в данном регионе, логично предположить, что строения, производящие еду, можно строить только на оазисах. И, судя по всему, именно оазисы станут основными объектами соперничества в многопользовательском режиме.

Multiplayer в *Crusader* имеет более медленный темп и более сосредоточен на экономике, нежели в любой другой подобной игре.

Вообще, ребята из Firefly тратят на доработку мультиплеера кучу сил и средств, хотя я лично не понимаю, зачем они так стараются. При наличии *Age of Empires II* и *Medieval: Total War* навряд ли игрокам так уж понадобится еще одна «осадно-средневековая» игра для многопользовательских баталий. Мои поединки с компьютером в режиме skirmish были довольно интересными – multiplayer в *Crusader* имеет более медленный темп и более сосредоточен на экономике, нежели в любой другой подобной игре. Но я не могу сказать, что этот режим по-настоящему меня увлек и заинтриговал.

До осеннего релиза остается еще довольно много времени, и я надеюсь, что *Crusader* сохранят все те фишки, что делали его предшественника таким увлекательным, и не скатится в попсовую RTS.

ВТОРАЯ ЖИЗНЬ: САМОПАЛ

Т. Бирл Бэйкер

Шароварные шедевры

Количество качественных игр, выпускаемых англоязычными разработчиками для англоязычной же аудитории, настолько велико, что порой бывает трудно уследить за всеми выдающимися бесплатными и шароварными продуктами, выкладываемыми в Сеть различными иностранными компаниями. В этом месяце мне как раз попалась одна такая японская вещица, а также восхитительный однопользовательский мод к *Unreal Tournament* и классическая шароварная гонка, которую не имеет права пропустить ни один уважающий себя геймер.

Get Amped

www.getamped.org

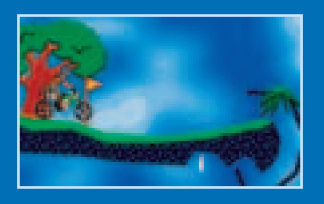
Перед нами – чистый и неразбавленный экшен в стиле *Power Stone*, полный разнообразного оружия и боевых комбо, и обладающий к тому же потрясающей трехмерной графикой, которую мы до сих пор видели только на приставках нового поколения. Более того, с игрой поставляется даже редактор, позволяющий менять облик персонажей.

Единственный серьезный недостаток заключается в том, что и сама игра, и ее сайт, и даже мануал – на японском языке. К счастью, управление элементарно и интуитивно понятно – так что с игровым процессом проблем возникнуть не должно, а покопавшись в Интернете, вы наверняка сможете найти и перевод руководства.

Elasto Mania

elastomania.com

Цена: $9.95



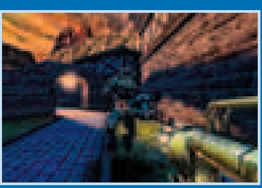
Суть игрушки под названием *Elasto Mania* элементарна – вы носитесь на кроссовом байке по многочисленным уровням, скроллящимся как по горизонтали, так и по вертикали, и стараетесь при этом не упасть. Игровая физика реалистична и не прощает ошибок, а ведь вам предстоят бесконечные прыжки через всевозможные ямы и препятствия… У меня просто нет слов, чтобы описать, какова игра в действии, но от души советую вам скачать демо-версию – такого вы еще точно не видели!

Вообще говоря, *Elasto Mania* – это апдейт более старой игрушки *Action Supercross*, который улучшает графику, добавляет режим split-screen и возможность создавать собственные уровни.

Operation Na Pali for Unreal Tournament

www.planetunreal.com/teamvortex

(см. на диске к этому номеру)



Этот одиночный мод к *UT* весит целых 155 MB, но поверьте, он стоит времени, потраченного на скачивание файла. Отправившись на спасательную миссию, вы в итоге сами оказываетесь узником. Стартовав безо всякого оборудования, вы должны пробиться через несколько уровней, полных Скааржей, и подать сигнал кораблю, который прилетит за вами и еще несколькими выжившими людьми. Разумеется, проект такого масштаба просто обязан включать ряд багов и глюков, но эти мелкие недочеты абсолютно не портят общее впечатление.

ИГРОВОЙ ТРУБОПРОВОД

Что новенького? Рич Лапорте

Представляете себе, на дворе уже осень! Стремительно приближается унылая пора, когда многие издатели выпускают свои главные хиты. В это же время мы обычно узнаем, что игры, которых мы ждали со дня на день, переносятся на следующий год. Ниже – главные новости на момент сдачи журнала, а обо всех последние изменениях вы можете узнать на сайте www.gonegold.com.

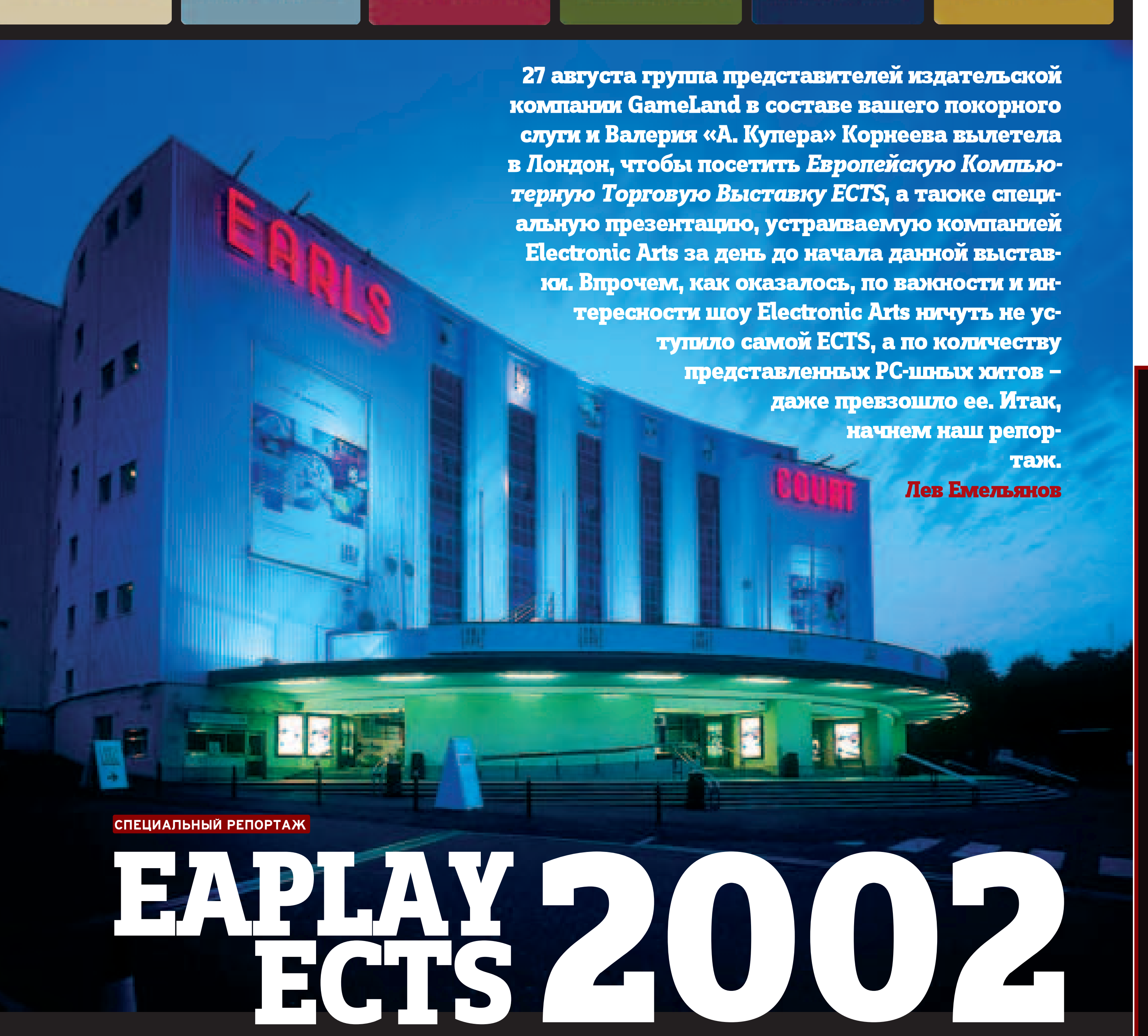
1 *Command & Conquer: Generals* выглядит просто сногсшибательно, и ребята из Westwood собираются слегка продлить время разработки. Сейчас выход игры намечен на первый квартал 2003 года – чтобы как следует отшлифовать новый трехмерный движок. Не сомневаюсь, что многие из нас очень хотели бы опробовать игру уже в этом году, но компания Westwood, как известно, всегда славилась своей любовью к совершенству и вниманием даже к незначительным мелочам.

2 *Emperor: Rise of the Middle Kingdom* – компания Impressions, совместно с Breakaway Games, собирается перенести свою знаменитую градостроительную серию в онлайн. Действие игры разворачивается в Китае, игроки будут управлять соседними городами – заключать альянсы с друзьями, торговать и, конечно же, воевать друг с другом. Любители мирного существования смогут объединяться в большие союзы для совместной работы над крупными проектами вроде Великого Канала. Игра появиться на прилавках уже осенью.

3 *Combat Flight Simulator 3* не только классно выглядит (обратите внимание на рубрику *Loading*), он еще должен понравиться всем тем, кому предыдущие части показались скучными. Разработчики из Microsoft ввели в авиасимулятор ролевые элементы – отныне ваш пилот обладает рядом статистик (например, здоровье и навык бомбометания), которые непосредственно влияют на его успехи в бою. В игре будет 18 летабельных самолетов, многопользовательские миссии для кооперативного режима и, разумеется, совершенно потрясающий графический движок.

ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	ДАТА ВЫХОДА
1503 A.D. The New World	EA	16/08/02
Age of Mythology	Microsoft	11/10/02
AVP 2: Primal Hunt	Sierra	14/08/02
Asheron's Call 2	Microsoft	IV кв.'02
Battlefield 1942	EA	17/09/02
Call of Cthulhu	FishTank	15/08/02
Celtic Kings: Rage of War	Strategy First	20/08/02
City of Heroes	NCsoft	III кв. '02
Civilization III: Play the World	Infogrames	не объявлена
Combat Flight Simulator 3	Microsoft	IV кв. '02
Combat Mission: Barbarossa to Berlin	Big Time	IV кв. '02
Command & Conquer: Generals	EA	I кв. '03
Conflict: Desert Storm	SCi	IV кв. '02
Counter-Strike: Condition Zero	Sierra	15/10/02
Delta Force: Black Hawk Down	NovaLogic	18/10/02
Deus Ex 2	Eidos	IV кв. '02
Divine Divinity	HIP	02/10/02
Doom III	Activision	не объявлена
Dragon's Lair 3D	Ubi Soft	III кв. '02
Duke Nukem Forever	GOD Games	неизвестно
Earth and Beyond	EA	20/08/02
Emperor: Middle Kingdom	Sierra	09/11/02
EverQuest: The Planes of Power	Sony	не объявлена
EverQuest II	Sony	III кв. '03
Farscape: The Game	Simon/Schuster	08/30/02
FreeLancer	Microsoft	IV кв. '02
G.I. Combat	Strategy First	05/09/02
Gothic II	JoWood	IV кв. '02
Grand Prix 4	Infogrames	27/08/02
Haegemonia	DreamCatcher	IV кв. '02
Halo	Microsoft	неизвестно
Harpoon 4	Ubi Soft	III кв. '02
Hidden & Dangerous 2	GOD Games	15/10/02
Highland Warriors	Data Becker	02/10/02
Hitman 2	Eidos	16/09/02
Homeworld 2	Sierra	не объявлена
Icewind Dale II	Interplay	28/08/02
IGI2: Covert Strike	Codemasters	11/09/02
Imperium Galactica III	CDV	III кв. '02
Impossible Creatures	Microsoft	I кв. '03
Indiana Jones	LucasArts	IV кв. '02
Industry Giant II	JoWood	05/09/02
James Bond 007: NightFire	EA	IV кв. '02
Links 2003	Microsoft	20/09/02
Lock On	Ubi Soft	20/09/02
Lords of the Realm III	Sierra	не объявлена
Madden NFL 2003	EA Sports	20/08/02
Mafia	Take 2	05/09/02
Master of Orion III	Microprose	25/09/02
Medieval: Total War	EA	20/08/02
Moonbase Commander	Infogrames	14/08/02
NBA Live	EA Sports	III кв. '02
Need for Speed: Pursuit 2	EA	26/09/02
NHL	EA Sports	18/09/02
No One Lives Forever 2	Fox Interactive	не объявлена
O.R.B	Strategy First	30/08/02
PlanetSide	Sony	IV кв. '02
Praetorians	Eidos	III кв. '02
Prisoner of War	Codemasters	25/09/02
Pro Racer Driver	Codemasters	02/10/02
Project Nomads	CDV	III кв. '02
Quake 4	Activision	неизвестно
Rainbow Six: Raven Shield	Ubi Soft	III кв. '02
Real War: Rogue States	JoWood	11/09/02
Republic: The Revolution	Eidos	III кв. '02
Rollercoaster Tycoon 2	Infogrames	III кв. '02
Season Ticket Football 2003	Infogrames	15/08/02
Shadowbane	Ubi Soft	III кв. '02
SimCity 4	EA	IV кв. '02
Sims Online	EA	III кв. '02
Sniper	Xicat	20/09/02
Sovereign	Sony	III кв. '02
Star Trek: Starfleet Command III	Activision	IV кв. '02
Star Trek: Elite Force II	Ritual Entertainment	I кв. '03
Star Wars Galaxies	LucasArts	IV кв. '02
Star Wars Knights of the Old Republic	LucasArts	III кв. '03
Stronghold: Crusader	Take 2	11/09/02
Sudden Strike 2	CDV	30/08/02
SWAT: Urban Justice	Sierra	18/09/02
Team Fortress 2	Sierra	не объявлена
The Thing	Universal Interactive	21/08/02
Thief III	Eidos	IV кв. '02
Tron 2.0	Monolith	не объявлена
Unreal II	Infogrames	I кв. '03
Unreal Tournament 2003	Infogrames	27/09/02
Virtual Spring Break	Eidos	21/08/02
WarBirds 3	Simon/Schuster	03/09/02
Warlords IV	SSG	IV кв. '02
World of Warcraft	Blizzard	неизвестно
World War II	Codemasters	III кв. '02

НОВАЯ ПОЗИЦИЯ УТОЧНЕНИЕ



27 августа группа представителей издательской компании GameLand в составе вашего покорного слуги и Валерия «А. Купера» Корнеева вылетела в Лондон, чтобы посетить *Европейскую Компьютерную Торговую Выставку ECTS*, а также специальную презентацию, устраиваемую компанией Electronic Arts за день до начала данной выставки. Впрочем, как оказалось, по важности и интересности шоу Electronic Arts ничуть не уступило самой ECTS, а по количеству представленных PC-шных хитов – даже превзошло ее. Итак, начнем наш репортаж.

Лев Емельянов

СПЕЦИАЛЬНЫЙ РЕПОРТАЖ

EAPLAY ECTS 2002

ECTS мельчает с каждым годом. Как жаль... Зато там награждают игры, которые на самой выставке не были представлены.

EAPLAY 2002

28.08.2002

Первым, что бросилось мне в глаза и наполнило сердце восторгом, было то, что компьютерные игры наконец-то обогнали приставочные по качеству картинки. Дело в том, что многие из представленных на шоу продуктов демонстрировались одновременно на PC и консолях нового поколения – Xbox, PS2, GameCube. И ваш покорный слуга с удовлетворением констатировал, что на компьютере все эти игры выглядели ЗНАЧИТЕЛЬНО лучше – высокое разрешение, более красивые световые эффекты, больше деталей, реалистичные движения и т.д. В общем, нужно признать, что ситуация в игровом мире кардинально изменилась – если 2 года назад графика, выдаваемая новейшими консолями, казалась PC-шникам недостижимо прекрасной, то сейчас компьютеры уверенно вырвались вперед. На этой радостной ноте мы и начнем знакомиться с представленными играми.

Command & Conquer Generals

ИЗДАТЕЛЬ: **Electronic Arts/EA Games** РАЗРАБОТЧИК: **EA Pacific** ЖАНР: **RTS** ДАТА ВЫХОДА: **23 января 2003**

Мир *C&C* переходит на новую ступень развития – во-первых, он становится полностью трехмерным, а во-вторых, меняется состав участников вечного конфликта. На этот раз в смертельной битве схлестнулись США, Китай и Global Liberation Army (GLA). У США мощные и высокотехнологичные, но дорогие юниты – т.е. много их не наштампуешь. Китайцы, напротив, берут числом, и чем больше армия пехотинцев, тем более высокий бонус получает каждый солдат, сражающийся в ней. GLA специализируется на скрытных операциях, взрывах и диверсиях. Таким образом, несмотря на категорическое отрицание авторами всевозможных параллелей, прослеживается довольно четкое сходство с тремя расами *StarCraft* – высокотехнологичные Протоссы, берущие числом Зерги и Люди – ни рыба ни мясо...

Впрочем, не будем пока спешить с выводами, ибо технологическая основа C&C Generals даст сто очков вперед не только StarCraft, но даже (сказать страшно!) *Warcraft III*. Трехмерный движок под названием SAGE настолько крут, что даже все ролики в игре выполнены именно на нем. Он прекрасно моделирует и пустоши, и густонаселенные города, позволяет без проблем приближать/удалять и вращать камеру. Впрочем, по словам продюсера Марка Скаггса (Mark Skaggs), любезно давшего нам короткое интервью, в одиночном режиме

Марк Скаггс любезно ответил на наши вопросы по поводу своей новой игры во вселенной *C&C*.

ECTS 2002

29-31.08.2002

По словам людей, видевших предыдущие выставки ECTS, масштаб и размах данного события уменьшается с каждым годом. Подтвердить или опровергнуть это утверждение я не могу (*подтверждаю – ред.*), но свидетельствую – PC-игр было откровенно мало. Большая часть стендов была занята всевозможными аксессуарами, обучающими программами, бизнес-софтом, книгами и приставочными продуктами.

Для меня лично главным событием на ECTS стала встреча с американскими коллегами по *CGW* – редактором раздела TECH *Уильямом О'Нилом* (человек нового тысячелетия, поборник идеи равенства полов, недавно купил Xbox) и *Джорджем Джонсом* (бывший главный редактор *CGW*, сейчас пишет для журнала и портала Gamers.com (www.gamers.com)). Познакомились, обнялись, сфотографировались. А затем мы с Агентом Купером взяли янки под ручки и вежливо, но твердо отвели их к стенду 1С, где PR-менеджер Анатолий Субботин и знаменитый игродел из K-D LAB *Андрей «Кранк» Кузьмин* демонстрировали новейшие разработки компании.

Безо всяких преувеличений, презентация «1С» была одной из самых красивых, разнообразных и интересных на выставке. Кроме того, это наша родная компания, да и по алфавиту она при любом раскладе идет первой, поэтому логично будет начать рассказ о ECTS именно с ее продуктов.

Сборная команда *«CGW-International»*. Слева направо: *Уильям О'Нил, Лев Емельянов, Джордж Джонс*.

Калининградский кудесник *Андрей «Кранк» Кузьмин* продемонстрировал американцам свои последние идеи и как дважды два – четыре доказал им, что «пошаговые гонки» – это круто.

EAPLAY 2002

игроку вряд ли понадобится крутить поле боя. А вот в мультиплеере эта функция будет жизненно необходима, поскольку она позволит прятать войска в ямах, за горами и зданиями.

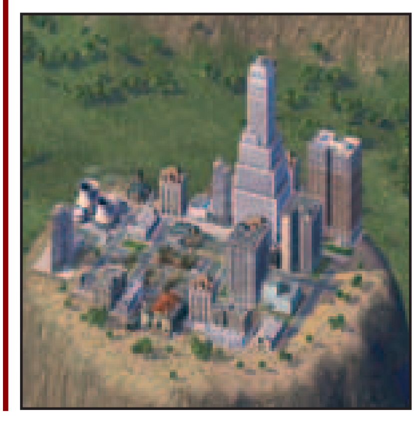
Дизайн и анимация юнитов – это просто песня, но самое главное нововведение *C&C Generals* – это отход от принципа «танкового раша» – т.е. любая, даже очень крупная группа однотипных юнитов может быть с легкостью уничтожена гораздо меньшими по численности, но грамотно подобранными силами. И секрет успеха отныне – в правильном сочетании и использовании различных боевых единиц, обладающих уникальными сильными и слабыми сторонами. А чтобы облегчить игроку данную задачу, авторы ввели возможность объединять любые юниты в группы, после чего они будут двигаться и действовать вместе.
Напоследок мистер Скаггс отметил, что игра пойдет на достаточно скромной по современным меркам машине – процессор до 1 гигагерца и GeForce 2. Ждем, с нетерпением ждем января!

SimCity 4

ИЗДАТЕЛЬ: **Electronic Arts** РАЗРАБОТЧИК: **Maxis** ЖАНР: **Simulation/Strategy** ДАТА ВЫХОДА: **осень 2002**

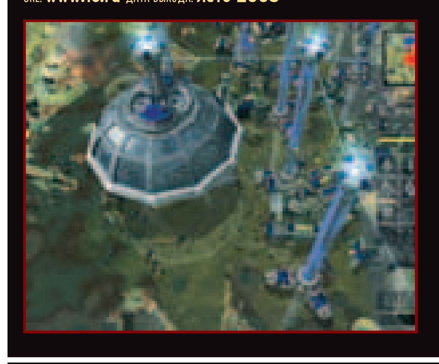
Объяснять, что такое *SimCity*, тем, кто не в курсе – дело дохлое. А тем, кто знает, достаточно одного взгляда на скриншоты, чтобы все понять – так что позвольте мне просто поделиться теми отрывочными впечатлениями, что были получены в ходе получасового общения с игрой.

Во-первых, очень порадовал салют в честь избрания меня мэром :). Во-вторых, трехмерность – это ДЕЙСТВИТЕЛЬНО великая сила. Красота мест-



«Периметр»

ИЗДАТЕЛЬ: **«1С»** РАЗРАБОТЧИК: **K-D LAB** ЖАНР: **RTS** URL: **www.1c.ru** ДАТА ВЫХОДА: **лето 2003**



Как известно, суть геймплея в *«Периметре»* – непрерывный терраформинг. Мы захватываем территорию – источник ресурса – и окружаем ее силовым полем, защищающим от любых атак извне... Но, вы знаете, одно дело – читать пресс-релизы и смотреть скриншоты, и совсем другое – наблюдать это своими глазами. С отвисшими челюстями ваш покорный слуга, а также Уильям О'Нил и Джордж Джонс смотрели, как Андрей «Кранк» Кузьмин обозначает границы будущей территории, как туда слетаются дроиды, начинают работы, как территория покрывается силовым полем... Такого в игровой индустрии ДЕЙСТВИТЕЛЬНО еще не было. Впрочем, по словам Анатолия Субботина, первоначальная концепция *«Периметра»* была все же подкорректирована в угоду западной публике – игра стала чуть менее «сумасшедшей» и чуть более похожей на «нормальную» 3D RTS. Но что самое поразительное – вся эта красота пойдет с центральным процессором менее 1 гигагерца и видеокартой GeForce 2.

«Недетские гонки»

ИЗДАТЕЛЬ: **«1С»** РАЗРАБОТЧИК: **Great Studio** ЖАНР: **гонки радиоуправляемых машинок** URL: **www.1c.ru** ДАТА ВЫХОДА: **IV кв. 2002**

Казалось бы – что интересного в том, что радиоуправляемые модели носятся по пляжу, сталкиваются, натыкаются на предметы, переворачиваются, падают в воду, тонут? Оказывается, если все сделать по уму, то это может быть очень даже весело. Во всяком случае, к компьютеру, на котором демонстрировалась данная игра, всегда стояла очередь из желающих попробовать. Главная фишка *«Недетских гонок»* – сочетание аркадной модели управления с реалистичной физикой поведения автомобильчика на трассе. А довершает впечатление великолепная графика, легко затыкающая за пояс самые популярные приставочные гоночные хиты. Молодцы, ребята!

ECTS 2002

ности, которая, повинуясь вашей мышке, покрывается каналами, холмами и вулканами, не поддается описанию. А как приятно гонять торнадо туда-сюда по карте... Что касается строительства города, то здесь игрока, естественно, ждут бесконечные меню и подменю, в которых нужно долго и трудно разбираться. Но результат оправдывает себя на все сто – никогда еще город Симов не был таким живым и реалистичным. На пустынной территории одно за другим появляются важные здания – больница, школа, тюрьма... С помощью полицейских патрулей мы защищаем Симов от преступлений, предупреждаем об ураганах – сказка, в общем.

Игра появится на прилавках уже осенью, так что потерпите еще немного – и сами все увидите.

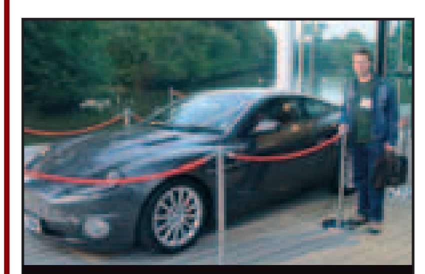
James Bond 007 NightFire

ИЗДАТЕЛЬ: **Electronic Arts** РАЗРАБОТЧИК: **Electronic Arts** ЖАНР: **FPS** ДАТА ВЫХОДА: **ноябрь 2002**

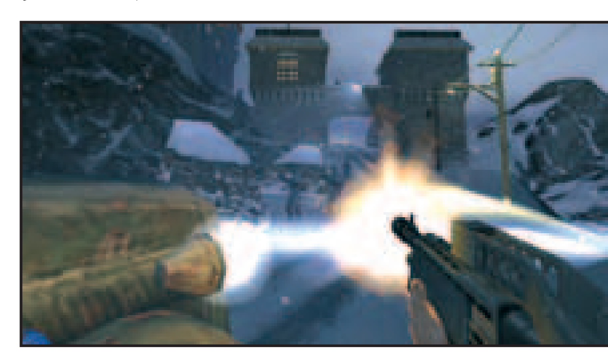
Честно говоря, для меня лично всегда существовал только один «настоящий» Джеймс Бонд – в исполнении Шона Коннери. Но, как оказалось, мужественная физиономия Пирса Броснана тоже смотрится вполне приемлемо – по крайней мере, в компьютерной игре. По сути, нам предлагается некий «универсальный шутер», где есть и головоломки, и стелс-миссии (в которых все зависит от вашей скрытности, знания местности и умения применять различные шпионские девайсы), и задания, когда нужно ломиться напролом, расчищая себе путь ураганным огнем.

Главное в любой игре или фильме про агента 007 – это, разумеется, атмосфера. И она авторам удалась – по ту сторону экрана витает аромат дорогих сигар, вкусных напитков и секса, на фоне роскошных и стильных интерьеров бесконечными табунами дефилируют шикарные дамы в открытых платьях – напарницы и противницы Бонда.

Кстати, о врагах. Их много, они разнообразны и на удивление живучи. Впрочем, Бонд в этом смысле тоже парень не промах – чтобы убить суперагента, нужно всадить в него, по меньшей мере, десяток пуль. Кроме того, в тайниках можно найти аптечки и броню, способные существенно продлить жизнь героя.



Знаменитый автомобиль Джеймса Бонда стоял у входа в штаб-квартиру Electronic Arts.



Кроме того, на стенде «1С» были представлены уже знакомые нашим игрокам *«Самогонки»* от K-D Lab, реал-тайм стратегия *«Вторая мировая»* на движке *«Ил-2»* (1C:Maddox Games), MMORPG *«Сфера»* (разработчик «Никита») и ролевая игра *«Пограничье»* (разработчик «Сатурн Плюс»).

PR-менеджер Анатолий Субботин был одним из главных действующих лиц на стенде «1С». Три дня подряд этот железный человек по 8 часов без перерыва на чистейшем английском языке рассказывал всем желающим о представляемых компанией играх.

Knights of the Cross

ИЗДАТЕЛЬ: **Cenega** РАЗРАБОТЧИК: **Freemind** ЖАНР: **Turn-Based Strategy** URL: **www.cenega.com** ДАТА ВЫХОДА: **конец 2002**

Редкий представитель вымирающего в наше время жанра походовых исторических стратегий. Никаких драконов и скелетов – Европа, начало XV века, немецкие рыцари вторгаются в Польшу, а польские войска, соответственно, пытаются остановить продвижение Тевтонского Ордена на восток. Любопытный тактический режим, 102 исторические битвы, апгрейды юнитов, скромные системные требования – что еще нужно для счастья?

Shade: Wrath of Angels

ИЗДАТЕЛЬ: **Cenega** РАЗРАБОТЧИК: **Black Element Software** ЖАНР: **Action/Adventure** URL: **www.shade-game.com** ДАТА ВЫХОДА: **начало 2003**

У польских разработчиков получился странный, но весьма захватывающий микс современности и средневековья. Главный герой – современный детектив, путешествующий во времени и пытающийся разрушить зловещие планы некоего Демона. Сюжет начинается в наше время, а затем переносит протагониста в средние века. Выглядит игра очень приятно, геймплей дина-

Оружия тоже предостаточно – пистолеты, автоматы, базуки, бомбы, – все это поможет Бонду спасти мир от происков Самого Плохого Парня Александра Дрейка, но главное в NightFire – грамотное использование шпионских приспособлений, делающих агента 007 практически неуязвимым. Очки с тремя режимами (ночное видение, инфракрасный спектр, рентгеновские лучи), ручка, бесшумно стреляющая ядом, зажигалка-фотоаппарат, турели, которые можно устанавливать в любом месте и которые сами отстреливают врагов, компьютер – все это позволяет Бонду делать своих противников, как щенков, не теряя при этом чувства юмора и элегантности.

Особо нужно отметить, что PC-версия ни в коем случае не является портом с приставок. Она разрабатывается на собственной оригинальной технологии, в ней больше уровней, лучше графика, а также имеется полноценный многопользовательский режим с множеством модификаций – Elimination, Capture the Briefcase, King of the Hill...

Я не знаю, что будет в финальной версии, но сейчас multiplayer выглядит так: ты возрождаешься и видишь на другой стороне зала двух противников, стоящих на расстоянии метра и всаживающих друг в друга пулю за пулей из пистолетов. Быстро убиваешь обоих, начинаешь обходить уровень в поисках автомата и натыкаешься на врага. Начинается дуэль – вы стоите на расстоянии метра и всаживаете друг в друга пулю за пулей, вдруг откуда-то сзади: Бах! Бах! И вы оба мертвы. Снова возрождаемся...

Anno 1503 – The New World

ИЗДАТЕЛЬ: **Electronic Arts** РАЗРАБОТЧИК: **Sunflowers/Max Design** ЖАНР: **RTS/Empire Building** ДАТА ВЫХОДА: **февраль 2003**

Стратегия – это всегда здорово. Стратегия в стиле Empire Building – здорово вдвойне. Empire Building в реальном времени... хм, ну что ж, давайте посмотрим.

Результаты осмотра показали, что реальное время отнюдь не мешает *Anno 1503* быть вдумчивой, серьезной и неторопливой игрой – аркадностью RTS здесь даже не пахнет. Внешне данная стратегия немного напоминает *Age of Empires*, но на самом деле она намного глубже и сложнее.

Все начинается с того, что ваш кораблик приплывает к берегу, с него сходит поселенец и строит... рынок. Именно рынок является стартовой точкой и основой любого поселения в этой игре. Затем начинает развиваться город, становятся доступными все новые и новые здания и продукты... Кликнув на любом поселянине, вы сразу узнаете, какие у него есть потребности и насколько они удовлетворены. Закавыка заключается в том, что по мере удовлетворения базовых потребностей появляются новые – продвинутые. Наконец, развив экономику, можно переходить к строительству армии. В лучших традициях *Settlers*, чтобы экипировать одного солдата, вам потребуется не меньше десятка всевозможных предметов, которые можно произвести самому, купить или отнять у соседей.

Здесь мы подходим к самому любопытному моменту. Дело в том, что в *Anno 1503*, на самом деле, МОЖНО играть не как в *Settlers*, а как в классическую RTS. Закупаем экипировку, создаем армию – и вперед. В конце концов, зачем возиться с торговлей и дипломатией, когда можно добыть все необходимое силой?!

Впрочем, создавать гигантские армии и устраивать «раши» все равно не удастся – слишком накладно. Секрет победы – в грамотном сочетании различных родов войск (для этого существует целая куча вариан-

Награды ECTS

30 августа, в _15 часов_ по лондонскому времени (6 вечера по Москве), при большом стечении народа были названы игры и прочие «компьютерные продукты», получившие специальные награды _ECTS_. В отношении победителей по результатам онлайнового голосования на сайте выставки все получилось вполне предсказуемо и логично:

- **Консоль года – *PlayStation 2***
- **Лучшее железо для PC – *Gainward GeForce 4 'Powerpack' Ultra/750XP Golden Sample***
- **Приставочная игра года – *Grand Theft Auto 3***
- **PC-игра года – *Medal of Honor: Allied Assault***
- **Издатель года – *Electronic Arts***

А вот список лучших игр, представленных на выставке, читать без смеха (или без слез – кому как) просто невозможно. Судите сами:

- **Лучшая игра шоу – *Splinter Cell*** (детский шутер в стиле *Metal Gear Solid* с псевдо-мультяшной графикой на технологии Cel-Shading; а ведь буквально на соседнем стенде наши показывали великолепный *«Периметр»*...)
- **Лучшая PC-игра шоу – *Breed*** (игра НЕ БЫЛА! представлена на выставке)
- **Лучшая приставочная игра шоу – *Pro Evolution Soccer 2*** (без комментариев)
- **Лучшая портативная игра шоу – *Super Monkey Ball*** (без комментариев)
- **Лучшая многопользовательская игра шоу – *Korean Multiplayer Ping Pong*** (м-да...)

Вот такие дела...

мичный, в меру кровавый и сдобренный несложными паззлами. Кстати, современные техногенные уровни почему-то вызывают ассоциации с *System Shock 2* – и в этой связи становится обидно, что Shade – это не RPG, и характеристики героя не растут со временем.

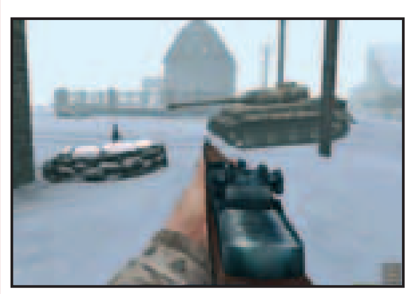
тов построения) и заботе о солдатах, которые с боями получают опыт и крутеют. Мне удалось увидеть штурм огромного форта – это было нечто! Осадные орудия пробивают в стенах бреши, туда вламывается кавалерия, завязывается бой за каждое здание в городе... Кстати, вражеские пушки и осадные орудия можно захватывать – надо только перебить их расчеты и подвести своих солдат.

Помимо других игроков, в игре присутствуют пираты – таинственная сила, которая нападает на всех и всем портит жизнь. Но вы можете заплатить их вожакам кругленькую сумму, и они перестанут зариться на ваши корабли (впрочем, это очень плохо скажется на отношениях с соседями, чьи флоты начнут страдать еще сильнее).

Графически все выглядит очень мило. Имеется куча различных территорий с непохожими друг на друга климатическими условиями и множество культур с уникальным обликом, зданиями и производимыми товарами – испанцы, англичане индейцы (эти очень любят виски и готовы платить за него любые деньги) и даже эскимосы. Движок бодро бегает на видеокарте с 16 Мб и щеголяет контекстно-зависимой музыкой, меняющейся в зависимости от народа и событий, происходящих на экране. Наличие огромного числа сценариев, мощного редактора и генератора случайных карт дает все основания надеяться, что игра надолго поселиться на винчестерах настоящих стратегов.

Medal of Honor: Allied Assault – Spear Head

ИЗДАТЕЛЬ: **Electronic Arts** РАЗРАБОТЧИК: **EALA** ЖАНР: **FPS** ДАТА ВЫХОДА: **ноябрь 2002**



Все любят *Medal of Honor*. Это великая игра. И боссы EA полны решимости и дальше выпускать продукты под данной маркой. Более того, чтобы обеспечить «высочайшее качество» всевозможных адд-онов и сиквелов, они взяли их разработку под собственный пристальный контроль. Нам ужасно повезло – мы побеседовали с исполнительным продюсером первого expansion pack'a к *MOHAA* – обаятельнейшим мистером Риком Джиолито (Rick Giolito) – и смогли полюбоваться геймплеем данного продукта.

Главное нововведение – появление советских войск в качестве полноценного участника сражений. Более того, из 20 новых видов оружия, появившихся в адд-оне, большая часть принадлежит именно нашей армии (автомат ППШ-41... это что-то!). Затаив дыхание, мы наблюдали, как Рик Джиолито ехал на угнанном танке через занятый немцами поселок, давя, круша и расстреливая все на своем пути, и при этом еще умудряясь рассказывать нам, почему его любимым оружием в адд-оне

Mistmare

ИЗДАТЕЛЬ: **Arxel Tribe** РАЗРАБОТЧИК: **Sinister Systems** ЖАНР: **3D RPG** URL: **mistmare.arxeltribe.com** ДАТА ВЫХОДА: **ноябрь 2002**

Чисто внешне *Mistmare* напоминает здорово улучшенную игру *Vampire: The Masquerade* – Redemption – полное 3D, вид от третьего лица, средневековая Европа, религиозные конфликты, красивые боевые приемы, выполняемые главным героем, яркая магия... Но не дайте трехмерной графике и боям, которые проходят в реальном времени, себя обмануть – перед нами настоящая серьезная RPG, с великолепной ролевой системой и нелинейным сюжетом.

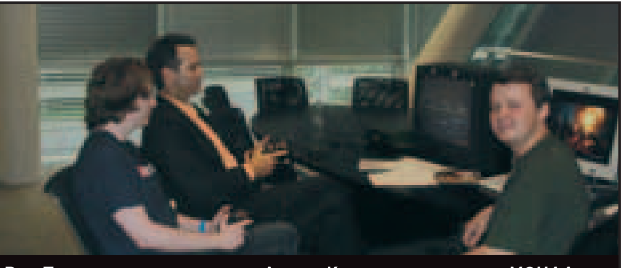
Кроме «1С», единственной компанией, представившей приличный ассортимент PC-игр, была французская Arxel Tribe.

На дворе XIV век. Бритоголовый юноша – монах-инквизитор по имени Isador – путешествует по европейским столицам (в числе коих Афины, Париж, Лондон, Антверпен, Авиньон, Рим, Краков и Стокгольм), распутывая таинственный еретический заговор. Судя по тому, что в этом мире вовсю практикуется магия, мы имеем дело с так называемой «альтернативной историей».

По словам разработчиков, города будут по-настоящему живыми, а всего в игре более 100 NPC, с которыми можно пообщаться и получить квесты и полезную информацию. На прохождение основной сюжетной линии потребуется не менее 35 часов – это если не отвлекаться на побочные квесты. Если же заходить во все двери и выполнять все задания, то указанное время увеличится, по меньшей мере, вдвое.

Наш монах – настоящий мастер на все руки, он и мечом прило-

EAPLAY 2002


Рик Джиолито демонстрирует Агенту Куперу мультиплеер *MOHAA* на Xbox (в режиме split-screen). Обратите внимание на качество графики на стоящем рядом мониторе компьютера.

являются дымовые гранаты и как славно с их помощью можно дурачить противников в мультиплеере. Кстати, графика на PC смотрелась, не побоюсь сказать, на порядок лучше, чем на Xbox, также стоявшем в кабинете мистера Джиолито.

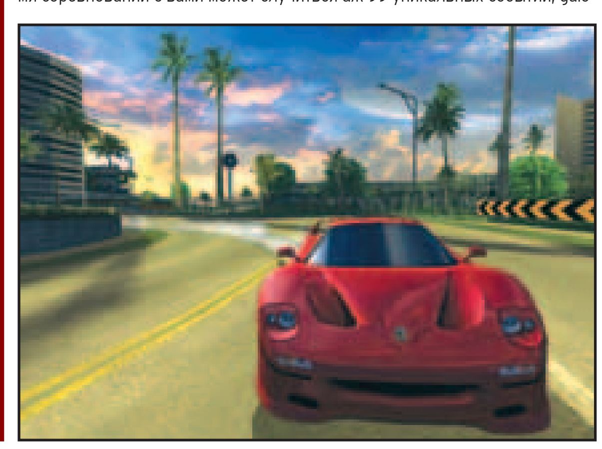
Главная интрига одиночной игры заключается в том, что последние миссии проходят в Берлине, штурмуемом советскими войсками. Цель главного героя – опередить русских и первым добраться до секретных планов нацистов. Поэтому его положение является в высшей степени деликатным – в тот момент, когда советские солдаты поймут его истинную цель, они из союзников превратятся в злейших врагов.

Многопользовательский режим содержит более 12 уровней (включая Берлин весной 45-го), наличие советских войск с аутентичным оружием и формой в качестве играбельной стороны и новые командные моды. В общем, можно не сомневаться, что после выхода *Medal of Honor: Allied Assault – Spear Head* грозой Интернета станут именно русскоязычные «советские» кланы...

Need For Speed Hot Pursuit 2

ИЗДАТЕЛЬ: **Electronic Arts** РАЗРАБОТЧИК: **EA Seattle** ЖАНР: **Аркадные гонки** ДАТА ВЫХОДА: **осень 2003**

Торговая марка *Need For Speed* в представлениях также не нуждается – на PC эта гоночная серия является одной из самых популярных. Для *Hot Pursuit 2* менеджеры Electronic Arts лицензировали более 20 крутых тачек, включая такие шедевры конструкторской мысли и дизайна, как Lamborghini Murcielago и Ferrari 360 Spider. Приятно радует разнообразие гоночных режимов – Challenge, Hot Pursuit, Championship, Top Cop... Во время соревнований с вами может случиться аж 99 уникальных событий, даю-



жить может, и магии не чурается. Все навыки и заклинания делятся по трем сферам – Солнца, Земли и Луны. И использование скиллов/заклинаний одной из сфер вызывает рост всех умений, ассоциированных с ней. Соответственно, любое оружие или предмет экипировки также принадлежит к одной из сфер, и, будучи надетым (взятым в руки), повышает одни навыки и ослабляет другие. Чисто физические аспекты тоже важны – например, тяжелая броня снижает ловкость, а легким посохом можно махать быстрее, чем палицей. Скиллы делятся на боевые и «приключенческие» (идентификация предметов, наблюдательность и т.д.), а магия – на школы Liturgy и Alchemy.

В общем, игра выглядит на редкость многообещающе, и, думаю, мы еще вернемся к ней на страницах *CGW*. Кстати, к тому моменту, как вы будете читать эти строки, уже должна выйти играбельная демо-версия.

ECTS 2002

Hannibal

ИЗДАТЕЛЬ: **Arxel Tribe** РАЗРАБОТЧИК: **Arxel Tribe** ЖАНР: **FPS** URL: **www.arxeltribe.com** ДАТА ВЫХОДА: **2003**

Серийный убийца-людоед Ганнибал Лектер из фильма «Молчание ягнят» снова принялся за свое любимое дело. И остановить его в состоянии только специальный агент Кларисса Старлинг. Ситуация упрощается (или усложняется – кому как) тем, что сам доктор Ганнибал, похоже, очень хочет с ней встретиться. Отважной девушке предстоит долгий и трудный путь, на котором ее подстерегает множество опасностей. Кларисса вволю поколесит по США, заглянет в Италию, где по ходу дела разберется с мафией и в итоге угомонит маньяка.

По словам авторов, геймеру понадобится не только умение стрелять, но также и мозги – препестному спецагенту предстоит находить и распутывать улики, а также решать головоломки, органично вплетенные в мрачный игровой мир, полный лжи, насилия и предательства.

Одной из наиболее привлекательных фишек является интерактивность окружения – ведь игра делается на движке Jupiter от компании Monolith. Это означает, что анимация и возможности персонажей будут меняться в зависимости от того, в какую часть тела их подстрелили, и что большинство объектов будут разрушаемыми.

Ring II – Twilight of Gods

ИЗДАТЕЛЬ: **Arxel Tribe** РАЗРАБОТЧИК: **Arxel Tribe** ЖАНР: **Action/Adventure** URL: **ring2.arxeltribe.com** ДАТА ВЫХОДА: **16 сентября 2002**

Twilight of Gods является прямым продолжением популярной в свое время адвенчуры с длинным названием *Ring – The Legend of the Nibelungen*. Главный герой сиквела – знаменитый древнегерманский герой Зигфрид, который в конечном итоге найдет и перекует волшебный меч, убьет дракона, заберет у него кольцо, содержащее в себе гигантское могущество, и добьется любви Валькирии.

Сюжетной основой игры послужила опера Вагнера, и, сдается мне, его же музыка будет сопровождать все захватывающее действо. По словам авторов, именно скандинавские легенды подвигнули в свое время братьев Гримм к написанию их

щих возможность получить доступ к бонусным машинам и трассам (каждую из которых, в лучших традициях серии, можно пройти несколькими разными способами).

Графика великолепна, особенно удались авторам погодные эффекты – дождь, солнечные блики, песчаные бури и т.д. Что касается ощущений – они просто непередаваемые, особенно когда спидометр зашкаливает за 200 миль в час, а вокруг – оживленное движение и множество полицейских машин.

Ну и, разумеется, нам, компьютерщикам, чтобы поездить наперегонки с приятелями, не нужно мучить свои глаза режимом split-screen – PC-версия поддерживает до 8 игроков по локальной сети и Интернету.

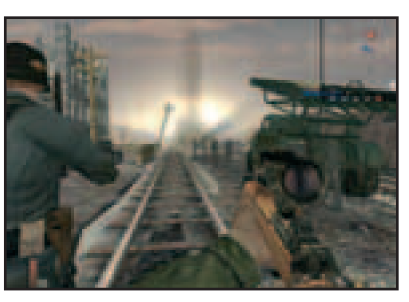
Battlefield 1942

ИЗДАТЕЛЬ: **Electronic Arts** РАЗРАБОТЧИК: **Digital Illusions**
ЖАНР: **FPS** URL: **www.battlefield1942.ea.com**
ДАТА ВЫХОДА: **осень 2002**

Обычно тема Второй Мировой ассоциируется в сознании людей с серьезными варгеймами, еще более серьезными авиационными и танковыми симуляторами, а также хардкорными тактическими симуляторами, где нет места удали и веселью. В *Battlefield 1942* все наоборот – быстро, весело, динамично и при этом, как ни странно, реалистично.

Выбираем класс – штурмовик, медик, разведчик, истребитель танков или инженер, – выбираем точку старта и вперед! Вокруг кромешный ад – выстрелы, разрывы, лязг гусениц. По улицам туда-сюда разъезжают танки, которые очень здорово подпрыгивают в воздух при попадании из гранатомета (хотя если в руках у вас всего лишь автомат, танки – это ОЧЕНЬ страшно). В игре имеется возможность управлять 35 видами нацистских и союзнических транспортных средств – танками, истребителями, бомбардировщиками, джипами и даже боевыми кораблями. Карты, которых в полной версии будет 16, воссоздают наиболее драматичные (по мнению авторов) сражения Второй Мировой – высадка в Нормандии, Курская битва, Мидуэй, Гвадалканал, Эль-Аламейн...

Несмотря на то что основной упор в игре сделан на мультиплеер, боты уже сейчас вполне способны дать вам прикурить. Они не следуют раз и навсегда заданным скриптам, а напротив – действуют в соответствии с реальной ситуацией на поле боя (во всяком случае, у меня создалось именно такое впечатление). Финальная версия будет поддерживать одновременно до 64 игроков, а движок, прорисовывающий всю эту красоту, называется Refractor 2.



великолепных сказок, которые в свою очередь вдохновили Вагнера на создание бессмертной оперы, а Толкиена – на написание «Властелина Колец». Хм... это они, конечно, загнули...

Авторы с гордостью демонстрировали, как лихо Зигфрид крошит в капусту пауков и прочую дрянь, прущую на него несметными табунами. Нужно признать, что древнему германцу не откажешь в грации и воинском мастерстве. С технологической точки зрения, перед нами – классическая Action/Adventure, где трехмерные персонажи передвигаются по заранее отрисованным задникам. Сказать что-то определенное по данному проекту пока трудно, но играбельная демо-версия, выходящая буквально на днях, должна все расставить по своим местам.

Компания ATi демонстрировала свою новейшую разработку – карту *Radeon 9000*... а *NVidia* – двух девиц, в обнимку с которыми могли сфотографироваться все желающие.

EAPLAY 2002

The Sims Online

ИЗДАТЕЛЬ: **Electronic Arts** РАЗРАБОТЧИК: **Maxis** ЖАНР: **MMOG** ДАТА ВЫХОДА: **конец 2002**

Когда ты смотришь, как на экране движутся самые обыкновенные человечки, занимающиеся самыми обыкновенными делами, говорящие самые обыкновенные фразы и при этом управляемые ЖИВЫМИ игроками, – становится немного не по себе.

Это вам не *Ultima* и не *EverQuest* – у зрителя создается полное ощущение, что мир *The Sims Online* реальнее нашего с вами, это ДЕЙСТВИТЕЛЬНО мир полной свободы и безграничных возможностей. По словам милой девушки из Maxis, сидевшей за одним из компьютеров с этой игрой, в финальной версии живые игроки будут управлять 99.9% персонажей, оставив AI лишь некоторых торговцев и технический персонал.

На этом я, пожалуй, закруглюсь, т.к. в данном номере опубликован большой эксклюзивный материал Джеффа Грина, посвященный *The Sims Online*, – ищите все подробности там.

P.S. Но с какой грацией девушки залезают в джакузи!..

Tom Clancy's Rainbow Six: Raven Shield

ИЗДАТЕЛЬ: **Ubi Soft** РАЗРАБОТЧИК: **Ubi Soft Studios Montreal** ЖАНР: **Тактический симулятор** URL: **www.raven-shield.com** ДАТА ВЫХОДА: **октябрь 2002**

На стенде Ubi Soft крутились всевозможные инкарнации великой серии *Rainbow Six*. Как и на презентации Electronic Arts, PC-версия выглядела на порядок солиднее своих приставочных портов в плане графики, анимации, и геймплея. Демонстрировалась и многопользовательская демка *Raven Shield* – игроку предлагалось выбрать одну из трех сторон, экипировать бойцов, а затем вволю пострелять.

Как оказалось, Тьерри Нгуен был совершенно прав, когда заявил: «*Raven Shield*, с одной стороны, сохранил все уникальные фишки предыдущих игр *Rainbow Six* и способен удовлетворить даже самых хардкорных фанатов, а с другой – стал намного более легким в освоении и доступным даже для тех, кто не отличит GALIL от Mac-11/9» (*CGW #03, 2002*). Играть весело и приятно, при этом ты понимаешь, что все вокруг тебя – всерьез и по-настоящему. Разработчики еще раз доказали общественности, что у серии *Rainbow Six* нет конкурентов в своем жанре. Ждем выхода полной версии.

Bandits – Phoenix Rising

ИЗДАТЕЛЬ: **PAN** РАЗРАБОТЧИК: **GRIN** ЖАНР: **Гонки со стрельбой** URL: **www.bandits-game.com** ДАТА ВЫХОДА: **конец 2002**

Данная игра демонстрировалась на стенде компании Matrox, представляющей свою новейшую видекарту под названием Parhelia. Фишка заключается в том, что этот чудо-девайс выводит изображение аж на 3 монитора одновременно. Соответственно, мониторы изображают лобовое стекло автомобиля и два боковых. Смотрится просто потрясающе, а сама игра представляет собой сумасшедшие гонки со стрельбой на багги-подобных машинах по пустынной и пересеченной местности.

Сюжет (если в данном случае можно вообще говорить о сюжете) навеян фильмом «Безумный Макс» – в городах власть узурпирована преступными мегакорпорациями, а все несогласные изгоняются за городские стены. Здесь, в дикой пустыне, они сражаются друг с другом на вооруженных до зубов автомобилях. Автомобили бывают трех типов – легкие, средние и тяжелые, причем некоторое оружие можно ставить только на определенный тип. Понятно, что разновидностей машин, равно как и видов оружия и карт для многопользовательских битв, обещано ОЧЕНЬ много – ведь основной упор в *Bandits* сделан именно на multiplayer, а авторы уже сейчас поощряют игроков к созданию кланов.

В завершение необходимо упомянуть, что разработчик – компания GRIN – уже засветилась на игровом небосклоне с популярной аркадой *Ballistics*, а в данный момент, параллельно с *Bandits*, эти ребята делают игру для Xbox под названием *Vultures*.

ECTS 2002

Открыта редакционная ПОДПИСКА!

Каждый, оформивший редакционную подписку на журнал **Computer Gaming World/RE** на 6 и более месяцев 2003 года, может стать участником розыгрыша призов от компании Genius (www.genius.ru) Розыгрываются беспроводные наборы **TwinTouch (клавиатура и оптическая мышь)**, **веб-камеры CamLive**, **планшетные сканеры**.

В розыгрыше участвуют подписные купоны, полученные редакцией до 31 декабря 2002 года.

Итоги розыгрыша будут опубликованы в феврале 2003 года.

Подписывайтесь и выигрывайте!

Теперь вы можете оформить редакционную подписку на любой российский адрес

Для этого необходимо:

1. Заполнить подписной купон (или его ксерокопию).

2. Заполнить квитанцию (или ксерокопию). Стоимость подписки заполняется из расчета CGW - 70 рублей и CGW+CD - 95 рублей за 1 журнал. В стоимость подписки включена доставка заказной бандеролью.

3. Перечислить стоимость подписки через сбербанк.

4. Обязательно прислать в редакцию копию оплаченной квитанции с четко заполненным купоном:
или по адресу: 103031, Москва, Дмитровский переулок, д 4, строение 2, ООО "Гейм Лэнд", с пометкой "Редакционная подписка"
или по электронной почте subscribe_cgw@gameland.ru
или по факсу 924-9694 (с пометкой "редакционная подписка").

БОНУС!
При оформлении годовой подписки на 2003 год – 2 свежих номера в подарок!!! При оформлении подписки на 1-е полугодие 2003 года – один журнал в подарок!!!

ВНИМАНИЕ!
подписка производится с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в сентябре, то подписку можете оформить с ноября. Подписка оформляется на любой срок.

справки по электронной почте subscribe_cgw@gameland.ru или по тел. (095)292-3908, 292-5463

ПОДПИСНОЙ КУПОН (редакционная подписка)

Прошу оформить подписку на журнал "CGW RE"

2002г. ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ □ □
2003г. □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □
(месяцы)

(отметьте квадраты, соответствующие календарным месяцам выхода журнала, которые вы хотели бы получить)

Ф.И.О. ______________________________

ПОЧТОВЫЙ АДРЕС: индекс ________ область/край ________

Город/село ________ ул. ________

Дом ____ корп. ____ кв.. ____ код ____ тел. ____

Сумма оплаты ______________________________

Подпись ________ Дата ________ e-mail: ________

Копия платежного поручения прилагается.

Извещение	ИНН 7729410015 ООО"ГеймЛэнд"
	ЗАО «Международный московский банк», г. Москва
	р/с №40702810700010298407
	к/с №30101810300000000545
	БИК 044525545
	Плательщик
	Адрес (с индексом)
	Назначение платежа: Оплата журнала "Computer Gaming World" за 200_г. — Сумма
Кассир	Подпись плательщика

Квитанция	ИНН 7729410015 ООО"ГеймЛэнд"
	ЗАО «Международный московский банк», г. Москва
	р/с №40702810700010298407
	к/с №30101810300000000545
	БИК 044525545
	Плательщик
	Адрес (с индексом)
	Назначение платежа: Оплата журнала "Computer Gaming World" за 200_г. — Сумма
Кассир	Подпись плательщика

ЭКСКЛЮЗИВ

Анатолий Норенко

БЛИЦКРИГ
Хотят ли русские войны?

Больше, чем просто стратегия в реальном времени. Гораздо больше, чем просто скопления симпатичных трехмерных юнитов на экране, ведущих непримиримые военные действия. Игра, которая у всех на слуху. WWII-проект года, находящийся везде в центре внимания и получающий исключительно восторженные отклики. Дань всемирной истории. «Блицкриг».

После посещения офиса Nival Interactive CGW знает об игре практически все. Один единственный визит в кузницу «Блицкрига» стоит несоизмеримо больше скрупулезно отобранной на достоверность информации и стопки самых живописных скриншотов. Данная статья – результат многочасового общения с проектом под присмотром его создателей, готовых в любую минуту предоставить развернутые ответы на самые смелые вопросы.

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: «1С»
РАЗРАБОТЧИК: Nival
URL: www.nival.com
ДАТА ВЫХОДА: I кв. 2003

ПОДГОТОВКА К БОЮ

Заглянув на официальный сайт «Блицкрига» перед походом в «Нивал», мы решили посмотреть, какие ключевые особенности игры выносят на первый план сами создатели. Умелое позиционирование проекта на стадии разработки – залог его раннего успеха у публики. Информационно-рекламные заявления Nival звучат следующим образом: три военные кампании в период с 1939 по 1945 год на стороне советской, немецкой армий или войск союзников; исторически достоверные сражения в различное время года, в разных климатических зонах; неограниченное количество дополнительных миссий для подготовки к финальному сражению; более 200 образцов военной техники, более 40 единиц пехоты, более 350 строений и объектов; трехмерная техника и ландшафт; редактор сценариев, позволяющий создавать собственные миссии и кампании, добавлять в игру новые карты, текстуры, модели и звуки; различные режимы многопользовательской игры по локальной сети и в Интернет.

Согласитесь, все это в совокупности звучит крайне привлекательно. Но как оно есть на самом деле? Опережая события, скажем, что были оправданы даже наши самые смелые ожидания.

ОБИТЕЛЬ ДЕМИУРГОВ

Офис Nival Interactive расположен неподалеку от станции метро «Октябрьское поле». Окрестности, признаться, примечательны тем, что резко отличаются от всей остальной шумной Москвы. Невысокие кирпичные здания, скрывающиеся в поистине летней зелени, да лишь изредка появляющиеся на главной улице автомобили создают атмосферу всеобщего спокойствия и умиротворенности, идеальную для того, чтобы творить.

Заветная табличка с надписью Nival на двери, еще несколько мгновений, и вот *CGW* уже внутри. Нас встречает как всегда радушная PR-менеджер компании Елена Чуракова. Чуть позже ваш покорный слуга обнаруживает себя уже сидящим перед монитором – на экране демонстрируется стильный интро видео-ролик к *«Блицкригу»*. Затаив дыхание, рассматриваем симпатичную картинку во всех деталях, и одновременно с нетерпением ждем начала самой игры.

Своим вниманием нас почтил особо ценимый в «Нивале» военный историк Борис Юлин, штатный консультант *«Блицкрига»* и другой разработки компании – *Silent Storm*, о которой мы писали в прошлом выпуске нашего журнала. Этот удивительный человек всегда готов сделать парочку метких замечаний по поводу исторической достоверности игры, а также прокомментировать происхождение и параметры любого юнита. Глубокими познаниями Бориса только восхищаешься, но впечатляет и сама игра, в которой продумано все до мелочей.

ГЛАВЫ ИСТОРИИ

Как хвастливо заявляют разработчики, в *«Блицкриге»* каждый желающий может почувствовать себя в роли Жукова или, скажем, Эйзенхауэра. В игре представлены три кампании, в которых вы должны занять позицию полководца советской, немецкой армии или же войск союзников. Вашего участия ждут ключевые события Второй мировой войны, такие, как битва под Москвой и сражение в Арденнах. География, естественно, соответствует театрам военных действий, что сказывается на разнообразии природных ландшафтов и погодных условий.

Что интересно, в каждой главе есть одна четко заданная миссия, созданная как раз по мотивам соответствующего исторического события. Соответственно, и оптимальной тактикой ее прохождения будет та, которая и имело место быть в реальности. Доставайте запылившиеся учебники по истории, грядет развлекательно-ин-

Действие происходит на карте, сгенерированной случайным образом. Направив свои силы на север к мосту, оккупированного противниками, я был приятно удивлен, когда на экране неожиданно появились вражеские истребители.

Разнообразие и детализация строений в *«Блицкриге»*, которые являются единственными двухмерными объектами в игре, поражают воображение.

терактивное обучение! Конечно, отдавать приказы своим войскам можно, исходя и из своих собственных умозаключений, но и платить за просчеты и ошибки придется соответствующей ценой.

Помимо этого, к каждой главе привязаны карты, генерирующиеся случайным образом. На них ваши подопечные смогут набраться опыта и добыть более мощное вооружение, чтобы потом приступить к прохождению той самой исторической миссии. Ну а вы сможете отточить свое мастерство в проведении различных операций. Генератор карт работает на удивление грамотно. Прямо на моих глазах была создана местность с проходящей в центре речкой, перекинутым через нее мостом, а всю остальную территорию занимала различная растительность, умело разграниченная проселочными дорогами. Кроме этого, по округе были надлежащим образом разбросаны силы противоборствующих сторон. Но стоило вернуться в меню и затем заново выбрать эту миссию, как ландшафт было уже не узнать. Совсем.

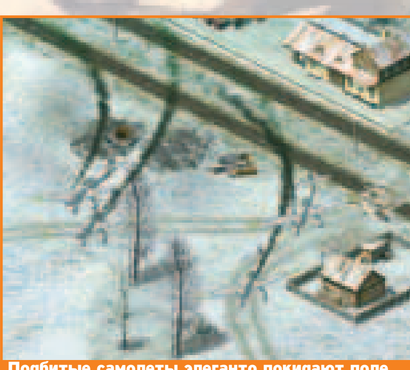
Встретить две одинаковые миссии в пределах одной главы – практически невозможно. Выдаваемые задания также не страдают от однообразия: подготовиться к обороне, захватить деревушку, уничтожить вражескую артиллерию – и это еще самые простые примеры. Конечно, прохождение побочных миссий не считается обязательным, и вы можете выиграть сражения только во всех запланированных сценариях и шустро завершить игру. Однако, смею вас заверить, генерируемые миссии доставляют не меньше удовольствия, и их уж никак нельзя назвать ущербными. В подтверждение этому и ландшафты, не страдающие от природных отклонений, и сбалансированная расстановка вражеских сил на местности.

ПРОПИТАННЫЙ РЕАЛИЗМОМ

Большей похвалы создатели достойны за то внимание, которое они уделяют исторической достоверности проекта. Знали бы вы, какое количество интересных вещей, связанных с историей техники периода WWII, поведал мне Борис Юлин за все время моего пребывания в «Нивале». Мне ужасно стыдно это признавать, но я представления не имел, что танки не могли прицельно стрелять на ходу. Как выяснилось, на то были вполне очевидные причины. В них сильно трясло. Вот и в «Блицкриге» ни один из танков не выпустит снаряд, не остановившись. Более высокие шансы прицельно палить с хода имеют немецкие «Пантеры» и американские «Шерманы». У первых более плавный ход, а вторые снабжены стабилизатором орудия. С таким отношением к делу создается вся игра. В *«Блицкриге»* учтено все до малейших деталей, начиная с характеристик техники и времени ее использования на фронтах и заканчивая расположением войск.

Всего в игре будет представлено порядка 250 единиц боевых юнитов, причем к релизу это число может еще и возрасти, так как из-под пера дизайнеров до сих пор выходят новые экземпляры достойной внимания техники.

Больше всего меня впечатлила возможность использовать в своих целях авиаресурсы. Мне необходимо было исследовать участок карты стратегической важности, скрывавшийся в «тумане войны». Подождав, пока заполнится соответствующая иконка, я вызвал разведчика и направил его в нужном направлении. Имея огромное преимущество в высоте, самолет был неуязвим для наземной техники. Но, как говорится, враг не дремлет. Противник послал на перехват свои истребители, которые шустренько разделались с моим единственным самолетом. Я уже ожидал, как дымящаяся посудина спикирует на землю, похоронив под собой вражеских солдат, но не тут-то было. Описав пару пораженческих кругов и продемонстрировав всем свое подбитое крыло, разведчик скрылся за границей карты. Как мне объяснили, такой элегантный ход был сделан, чтобы предотвратить судьбоносные падения громадин, размах крыльев которых еле вписывается в рамку экрана.


Подбитые самолеты элеганто покидают поле боя, скрываясь за границей экрана.

Другое предназначение авиатехники – сбрасывать десант в горячие точки. Почему бы не попробовать? Крылатая махина, тень от которой накрывает добрую половину экрана, пролетев над местом действия, разродилась дюжиной белоснежных парашютов. Сделав круг, самолет вернулся на место и сбросил вторую порцию солдат. Как мне пояснили, территория была не очень благоприятной для высадки, вот и не удалось всех скинуть за раз. Кстати, лучше всего авиационная техника развита у американцев, так что при игре за «Ось» готовьтесь к частым рейдам вражеских самолетов на свою территорию. Надоедать будут неимоверно сильно.

Также значительную роль играет автомобильный транспорт, как, например, грузовики, предназначенные для перевозки людей и боеприпасов, и гусеничные тягачи, буксирующие тяжелую артиллерию. Что интересно, и тут есть свои ограничения. Не каждый тягач согласится тащить за собой здоровенную гаубицу, при недостаточной мощности он лишь вежливо откажется. Такое отношение к деталям, повторюсь, просто не может не вызвать уважения.

Стоит отметить, что вся техника идеально смоделирована. Увидев на поле боя «Тигра» невольно веришь в то, что именно так танк и выглядел в реальности. При создании юнитов в основу брались исторические документы, посему поведение техники максимально приближено к реальному. С параметрам все не так просто, скажем, из-за относительно небольшой площади карт реализовать в игре пушку с радиусом стрельбы в несколько десятков километров просто не представляется возможным. Таким образом, сохранены лишь пропорции, касающиеся дальности стрельбы техники.

Огромное внимание уделяется вопросам бронирования. Так, скажем, против лобовой брони немецкого «Тигра» будет бессилен даже отечественный «Т-34», и вам придется искать уязвимые места, заходя сбоку или сзади. Учитывается толщина каждой из сторон и даже угол наклона листов. В конце концов, у каждого Ахиллеса найдется своя пята. Все, что нужно – знать слабые места противника. Кроме того, немаловажную роль играет вопрос, касающийся передвижения техники по дороге и пересеченной местности. На последней грузовик сильно замедлит свой ход, а, например, танк почти не потеряет скорость.

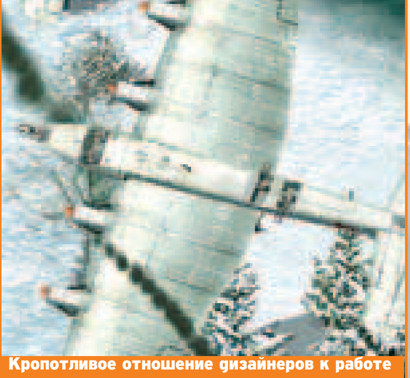
В рядах своей армии вы обнаружите солдат следующих воинских специальностей: саперов, автоматчиков, гранатометчиков, артиллеристов, инженеров, снайперов и прочих. Любопытно, что снайпер отнюдь не является самым выгодным юнитом, и пройти миссию, используя только одного умелого стрелка (что возможно в других RTS), не представляется возможным. Местонахождение умельца в любом случае раскроют. И даже частая смена позиций вряд ли поможет. Впрочем, это правило распространяется на любых юнитов – чем дольше вы стреляете с одного места, тем больше вероятность того, что враг раскроет ваше местонахождение. Не будем забывать, что ставка делается на реализм.

Своей значимостью на поле боя должны гордиться инженеры, которые способны чинить вышедшую из строя технику и возводить разрушенные мосты. На моих глазах вражескому танку повредили снарядом гусеницу, и он, горюя от безысходности, никак не

В левой части экрана наглядно демонстрируется трехмерность ландшафта. В правой же половине красуются характерные для Ливии здания, воспроизведенные с дотошной точностью.

В данной миссии вы можете принять участие в обороне Сталинграда. Грамотное использование бронепоезда играет далеко не последнюю роль в исходе сражения.

В особо щекотливых ситуациях почти всегда имеет смысл высадить в стратегической точке десант.



Кропотливое отношение дизайнеров к работе проявляется практически во всем. Обратите внимание на фигурки пилотов в кабинах крылатых громадин, достойно принимающих поражение.

мог уйти с линии вражеского огня и отчаянно постреливал в сторону противников. Внезапно к нему подкатил грузовичок, и тройка бравых ребят, выскочивших из него, шустро провела ремонтные работы. Немного удачи, и танк уже на ногах. На гусеницах, то есть.

Помимо этого, имеется возможность захватывать вражескую артиллерию. Отбейте у противника позицию, а затем посадите своих подопечных за оставшуюся без дела пулеметную установку и задайте всем жару. Также появилась интересная возможность, позволяющая перевозить людей на танках, то, о чем многие настойчиво просили на форуме игры. Пожалуйста, шестерка бравых ребят заняла места на корпусе, расположившись вокруг башни. Выглядело это, признаюсь, очень мило. До тех пор, пока в башню не попал вражеский снаряд...

НА ВОЙНЕ КАК НА ВОЙНЕ

Что интересно, солдаты передвигаются небольшими отрядами. Стоит выделить одного, как тут же подсвечиваются все его братья по несчастью. Сделано это для нашего с вами удобства. Взвод содержит солдат разных специальностей и по-разному вооруженных и, таким образом, действует, как хорошо слаженная команда. Всегда можно быть уверенным в том, что отряд снабжен всем необходимым и способен провести любую атаку максимально эффективно. Да и в любом случае в *«Блицкриге»* мы занимаем позицию полководца, и наша задача – отдавать приказы,

Вызванные бомбардировщики отнелись к своей задаче со всей необходимой ответственностью. Как результат, вражеские танки в одно мгновение лишились своих башен. Однако большее внимание привлек к себе мотоцикл в центре экрана, смачно перевернушийся на бок.

Борис Юлин, кандидат исторических наук, штатный консультант по *«Блицкригу»* и *Silent Storm*.

а выполнением всей остальной нудной работы займется AI.

Пехота эффективна как никогда. Представьте себе такую ситуацию: сдерживаем нападение немцев, и на нашу базу неумолимо наступают танки. Территория, в принципе, хорошо защищена: окопы, дзоты, методично расставленные артиллерийские расчеты, в общем, все, как положено. Но все наши укрепления сносятся за мгновение, и кажется, что любые действия уже бесполезны. Однако ситуация резко меняется, когда взводы солдат покидают окопы и бегом направляются на последнюю встречу с неприятелем. Добираться ползком – верная погибель. Многие падают замертво, так и не покинув территорию обстрела, а счастливчикам удается перебраться в «мертвые зоны» танков. Их гранаты достают своей цели и срывают с «Пантер» гусеницы. В живых остаются немногие, но со своей задачей пехота прекрасно справляется. Нападение отбито. И тут осознаешь, насколько в игре все серьезно, и что значит эта самая реалистичность.

Точность стрельбы имеет не менее важное значение. Загружаем другую миссию, в которой танки прорываются через преграду из зениток. Последние, конечно, в скором времени выходят из игры, но и отряду стальных бойцов нанесен немалый урон. Подводим итоги. «Два-три танка на зенитку, как в реальной жизни», – замечает Борис. Я уважительно киваю головой, оценивая продуманность и масштаб игры.

Основную роль в одержании победы играет снабжение, на котором мы остановимся подробнее. Существует основное хранилище, которое обеспечивает остальные небольшие склады на территории карты. Как раз от последних и курсируют грузовики, доставляющие амуницию в горячие точки. Скажем, если отрезать дорогу к складу, батарея перестанет оказывать сопротивление. В этом и заключается правильная тактика игры. Шустрая беготня в тылы противника с надеждой снести все живое на пути однозначно закончится поражением. Только крайне осторожное продвижение по карте с занятием стратегических позиций является ключом к победе. Однако не стоит забывать, что отрезанная от мира батарея может пойти на ряд ухищрений: например, вызвать для подкрепления авиацию. Или же вы можете высадить десант, или использовать автомобильный или даже железнодорожный транспорт.

Более того, интересно, каким образом все это влияет на систему морали юнитов. Отсутствие снабжения, несение потерь – все это вызывает отрицательный эффект и влечет за собой появление красных точек над головами ваших подопечных. После этого даже и не ждите от них геройских поступков и разумного поведения. Придется всячески их подбадривать. Для этого существует генеральская машина, которая, вальяжно проехав перед солдатами, заметно поднимет им боевой настрой. На стадии обсуждения находится передвижной магазин специально для союзников. Каким образом он поднимает мораль, я полагаю, объяснять не требуется. Кроме того, вы можете захватить вражеский склад и вернуть, таким образом, своим подопечным веру в себя. А что? Мародерство – тоже выход!

ТРЕХМЕРНЫЙ AI

В *«Блицкриге»* используется полностью трехмерный движок, являющийся особой гордостью «нivalовцев». Взгляните на уровень детализации на скриншотах, и вы сразу все поймете. Кстати, на все сто процентов трехмерность рельефа используется физической составляющей. Во-первых, ключевую роль играет обладание стратегической высотой. При мне спрятавшиеся на пригорке у комендатуры солдаты не подпускали к себе никого даже близко. Причем противники долго не могли понять, откуда идет смерть, и кто ее сеет. Ты видишь – тебя нет. Или наоборот.

Во-вторых, определение зоны видимости юнитов также базируется на трехмерности ландшафта. Кроме того, премудрости рельефа лежат в основе расчета траектории полета снарядов. Любопытно, что из зон видимости отдельных юнитов складывается вся открытая карта. В расчет также принимаются все находящиеся на линии объекты, что говорит о имеющейся возможности маскироваться. У техники соответствующее значение ниже, а у снайперов, естественно, выше. Более того, у распластавшегося на земле стрелка уровень маскировки возрастет, а зона видимости упадет. Чертовски приятно, что такие нюансы находят отображение в игре.

Что же касается графического представления про-

Не секрет, что в *«Блицкриге»* нашли воплощение сверхмощные юниты, например, такие, как «Т-28» и «Маус». Расскажите, пожалуйста, об их появлении в игре подробнее.

Борис Юлин: Если бы нашей сверхзадачей была историческая достоверность ради нее же самой, мы бы, конечно, и задумываться не стали о знаменитом суперорумии времен войны, которое чаще всего в реальных военных действиях вообще не участвовало либо участвовало на других фронтах и в другое время. Но разве можно отказать себе в удовольствии пострелять из эдакого гусеничного монстра хотя бы в одной миссии? И вообще, что за RTS без «суперов»? Конечно, наша главная цель – играбельность, а историческая достоверность оправдана до тех пор, пока она добавляет глубины и оригинальности геймплею, не мешая получать от игры удовольствие. В общем, здесь мы погрешили против истории, чтобы преподнести игрокам приятный «сюрприз»: такую технику регулярно использовать будет нельзя, но попользоваться каждым «супером» хотя бы в одном сражении будет можно. У каждой стороны в «Блицкриге» есть по одному виду таких уникальных пушек, САУ, танков и самолетов.

Какую роль в «Блицкриге» играют миссии, генерирующиеся случайным образом?

Борис Юлин: Во-первых, это позволяет не навязывать игроку определенный стиль прохождения – по крайней мере, сильно увеличивает свободу выбора. Дополнительные миссии разнообразны по стилю – хочешь, выбивай врага с укрепленных позиций, хочешь, устраивай диверсию в тылу – благодаря такой структуре Блицкриг можно подстроить под себя и играть в то, что нравится. Кроме того, случайные миссии – источник опыта для солдат, танковых экипажей и пушечных расчетов, а также возможность апгрейдить технику, чтобы проходить центральную для главы сценарную миссию было легче.

екта, *«Блицкриг»*, несомненно, радует глаз. Трехмерные модели техники – само совершенство. В зависимости от выбранного расстояния для стрельбы у техники поднимаются или опускаются пушки. Если необходимо палить в воздух, значит, стволы гордо задраны вверх. Для каждого юнита также существуют различные варианты «гибели» – танкам может запросто снести снарядом башню, а мотоциклист, нарвавшись на мину, зрелищно подлетит в воздух. Причем анимация варьируется в зависимости от силы взрыва.

В миссиях, генерирующихся случайным образом, ландшафт порой может выглядеть скучно, но, согласитесь, AI никогда не был хорошим художником. Миссия в Ливии порадовала своей дотошной точностью при воспроизведении местной архитектуры. Вокруг красуются небольшие бледные домики, правда, при обстреле ни один из них даже не шелохнулся. У них вовсе не пуленепробиваемые стены, просто не ко всем еще приделали анимацию «гибели». Приятно было заметить, что и окопы здесь другие – в землю уже не зароешься, посему юниты обставляются мешками с песком, точно так же пришлось бы действовать и на асфальте.

В одной из миссий перед нами покрасовался самолет в шахматной окраске – на него еще просто пока не успели наложить текстуру. Причем, как прокомментировал Борис, у некоторых пушек и фортов, и правда, был похожий внешний вид. Также эксперт добавил, что в *«Блицкриге»* пришлось пойти на ряд допущений, так как реальная камуфляжная окраска некоторых танков в игре, как и в жизни, сливалась с ландшафтом. Поэтому во благо геймплея текстуры были несколько видоизменены, что позволило сделать технику хорошо различаемой.

Игра еще далека от завершения и некоторые юниты готовы лишь на 90%: кое-где отсутствует анимация или не прописано поведение. В связи с этим возникают различные забавные ситуации. К примеру, отправив дивизию танков в определенную точку на карте, я был крайне развеселен, обнаружив, как мило они скучковались, совсем забыв о сохранении дистанции. Также вспоминается сражение под Сталинградом, где красавец-бронепоезд стал жертвой моей нерасторопности. Однако состав не взорвался, а остался стоять на месте целым и невредимым. Как раз в этот момент через железнодорожные пути решил переехать вражеский танк, который, сам того не осознавая, вгрызся в тело «отсутствующего» поезда. Смотрелось неимоверно забавно. Безусловно, все это на данный момент объяснимо и в будущем будет исправлено.

НАПОСЛЕДОК

От *«Блицкрига»* крайне сложно оторваться, и все благодаря практически безграничным возможностям, которые открываются перед играющим. А что если я упомяну о редакторе карт, который позволяет всем желающим создавать миссии и даже полноценные кампании? Кроме того, умельцы смогут добавить в игру модели и текстуры собственного приготовления, а также изменить интересующие их параметры. Вот уж где нет границ для народного творчества!

Предполагается поддержка многопользовательской игры по локальной сети или в Интернет. Причем планируется ввести несколько различных режимов: уничтожить противников и их базы, набрать определенное количество очков на время, захватить объект на карте. Вы же всегда мечтали продемонстрировать друзьям свои полководческие способности?

Уже сейчас можно с уверенностью сказать, что *«Блицкриг»* ждет великое будущее. Внимание к мелочам, историческая достоверность, продуманность каждого отдельного момента – основные достоинства проекта. К этому можно прибавить кропотливое отношение дизайнеров к работе, скриншоты, увы, не способны передать всей красоты игры в движении. В «Блицкриге» вы не найдете ничего «просто так», всему есть свое объяснение. Да, коегде игра требует незначительных доработок, но это только вопрос времени. Релиз проекта запланирован на первый квартал 2003 года. Ждем с нетерпением!

Если говорить об исторической достоверности *«Блицкрига»*, на какие жертвы вам пришлось пойти в угоду геймплея?

Борис Юлин: Например, те самые «сверхмощные юниты». Вообще, новая техника, которая постепенно появлялась на фронтах во время войны, у нас появляется несколько раньше, сразу же после того, как она принималась на вооружение. В реальности между этим моментом и появлением машины на поле боя могло пройти несколько месяцев. Если бы мы строго следовали букве истории, вся мощная и знаменитая техника пришлась бы у нас на пару последних миссий, что сильно помешало бы игре: необходимо, чтобы апгрейд техники происходил постепенно. А некоторые интересные юниты мы вообще не смогли бы использовать – например, американский «Першинг», который появился в Европе не в битве за Арденны, как у нас, а только под самый занавес войны.

Еще одна крупная жертва: дальность стрельбы и скорость передвижения техники из-за ограничения размера поля боя. Чтобы играть было интересно, основное действие должно умещаться на экране монитора, а некоторые пушки и танки в реальности стреляют на несколько километров. Опять же, если бы самолет пролетал по экрану с реальной скоростью, его бы просто было невозможно увидеть :) Правда, нам удалось сохранить то, что важно для применения реальной военной тактики – точное соотношение скоростей разной техники. Так что, если все пересчитать в пропорции, получается, как в жизни.

И еще пришлось пожертвовать реалистичностью камуфляжа. Мы попробовали покрасить танк в соответствии со всеми канонами, и с удивлением обнаружили, что он действительно сливается с ландшафтом, да так, что игрок его видит с большим трудом. Пришлось окраску техники несколько исказить, чтобы ее было хорошо видно. Кроме того, окраска у нас, так сказать, государственная. :) У каждой стороны (немцы, русские, союзники) своя узнаваемая окраска, чтобы было легко отличить войска противника от своих, хотя в реальности камуфляж в разных странах был зачастую очень похож. Вся техника, скажем, немцев очень однородно покрашена, а в реальности у них было несколько десятков вариантов окраски разной техники – легко запутаться. Кроме того, для удобства различения у нас вся техника с опознавательными знаками, а на самом деле, например, на броне советских танков далеко не всегда рисовали звезду.

Открытые участки карты складываются из полей видимости каждого отдельного юнита.

The S
Волшебный кукольный домик, построенный Уиллом Райтом, переходит в онлайн. Но на этот раз роль кукол будем играть мы с вами!

ims
Online
Джефф Грин
ЖАНР: МАССОВАЯ ОНЛАЙНОВАЯ СТРАТЕГИЧЕСКАЯ ИГРА ИЗДАТЕЛЬ: ELECTRONIC ARTS РАЗРАБОТЧИК: MAXIS ДАТА ВЫХОДА: IV КВ. 2002

Ваш дом – место вашего бизнеса. Эти предприимчивые парни устроили на своем участке телеигру – с настоящими участниками и наградами.

А вы задайте сотруднику компании Maxis любой вопрос, связанный с *The Sims Online*, и, скорее всего, независимо от того, о чем конкретно вы спросили, он ответит: «Симы становятся живыми». Эта фразу они повторяют, как молитву. Она как бы прочерчивает границу между *The Sims Online* и всеми предыдущими играми серии. Кроме того, данная фраза является посланием (и предупреждением!) миллионам геймеров, которые потратили два последних года на возню с крошечными электронными человечками, созданными гением Уилла Райта, отца-основателя серий *SimCity* и *The Sims*.

The Sims Online выходит в ноябре и по внешнему виду практически ничем не отличается от игры, занимающей верхние строчки всех мировых PC-чартов на протяжении уже двух лет. Но на самом деле это будет абсолютно оригинальная и самобытная вещь, которая подарит игрокам совершенно новые и ни на что не похожие впечатления.

Во-первых, в небытие уходят Симы, управляемые компьютером. Во-вторых, у игрока отнимают возможность держать под контролем этот маленький мирок. В *The Sims Online* вы – не Бог, а простой «*Сим*». Такой же, как и все остальные «*Симы*», управляемые живыми людьми. И когда вы попытаетесь пожать другому Симу руку, поцеловать его или врезать ему по физиономии, то знайте – где-то далеко за компьютером сидит человек, управляющий этим «*Симом*».

Классная идея? Или ламерская? На самом деле никто на свете, даже сам Уилл Райт, не знает, что из всего этого получится. Потому что после выхода игры он при всем своем желании не сможет сделать абсолютно ничего – ведь управлять Симами будем мы с вами. Симы становятся живыми!

Как совместить несовместимое?

Запустив игру в первый раз, вы должны создать своего Сима. Число возможных вариантов и сочетаний не поддается исчислению. Каждый пользователь может завести до трех персонажей.

С технической точки зрения, *The Sims Online* – это весьма трудоемкая, амбициозная и при этом рискованная попытка перенести уникальный геймплей, сделавший *The Sims* самой продаваемой PC-игрой всех времен (16 миллионов копий, включая адд-оны!), на полную опасностей и малоисследованную территорию массовых онлайновых развлечений. Почему рискованная? Да потому что эта игра абсолютно не укладывается в привычные стандарты онлайновых RPG. Никаких монстров, никаких уровней или классов брони, черт возьми, здесь даже нет дварфов! Других игроков убивать нельзя опять же. Антураж не фэнтезийный и не научно-фантастический. А между прочим, армия фанатов *The Sims* (по данным Maxis, более чем наполовину состоящая из девушек) включает огромное количество людей, играющих от случая к случаю – т.е. среди них мало упертых хардкорщиков, подобных тем, кто проводит в *EverQuest* весь свой период бодрствования. Но именно эти особенности делают *The Sims Online* весьма вероятным кандидатом (наряду с диаметрально противоположным по духу и стилю *Star Wars Galaxies*) на звание нового короля онлайновых игр, пришествия которого мы все так ждем, – при условии, что игровая механика заработает нормально.

Исполнительный продюсер *The Sims Online* Гордон Уолтон (ранее работавший продюсером *Ultima Online* в компании Origin) рассказал, что в данный момент тестированием игры занимается «небольшая группа» из примерно 100 сотрудников компании, а публичный бета-тест должен начаться к тому моменту, когда вы будете читать эти строки. При этом Гордон Уолтон вполне отдает себе отчет, что определить, нормально ли работает *The Sims Online*, можно будет только после выхода игры: «Этот мир создается игроками и принадлежит игрокам. Мы всего лишь даем им необходимые инструменты и смотрим, что у них получается».

Большинство указанных «инструментов» хорошо знакомы людям, игравшим в *The Sims*. Графика и интерфейс этих двух игр выглядят почти идентично, нетронутой осталась базовая механика – строительство дома, получение skill point'ов, удовлетворение потребностей (голод, комфорт, гигиена, туалет, энергия и веселье). Человек, знакомый с *The Sims*, мгновенно почувствует себя в *The Sims Online* как дома. Вот только окружающий его мир отныне функционирует совсем по-другому.

Зал с зеркалами

При первом запуске игры вы создаете Сима – свое альтер эго. Меню генерации персонажа предлагает сотни различных скинов и лиц – от серьезных до комических, кроме того, можно загружать собственные скины. Затем выбираете место жительства в этом онлайновом мире. Maxis планирует запустить игру с четырьмя городскими картами (идентичными на каждом из серверов) и выдавать игрокам на старте достаточно наличности (simoleans), чтобы купить участок и начать строительство дома. Цены на землю будут варьироваться, в первую очередь – в зависимости от выбранной вами территории (например, участок на берегу, на острове или в горах будет значительно дороже, чем на континенте).

После того, как все города окажутся заселенными, цены на землю будут меняться в зависимости от плотности застройки и ситуации на виртуальном рынке недвижимости, регулируемом самими игроками. Вам может принадлежать только один участок, который разрешается в любой момент продать – или по фиксированной ставке компании Maxis, или другому игроку по договорной цене. Можно также продавать игрокам полностью меблированные дома – т.е. зарабатывать деньги в качестве архитектора, покупая участок, отделывая там дом и затем продавая по более высокой цене.

Ну хорошо, теперь у нас есть Сим и есть дом, что дальше? Что делать-то? Вариантов много – возможно, вы извращенец и давно мечтали поиграть в онлайне за нищего, унылого и одинокого изгоя. Если это не так, то можете начинать общаться с другими игроками, заводить друзей, зарабатывать деньги и вообще – становиться преуспевающим членом общества. Впрочем, вы имеете полное право стать мелким пакостником, которого все ненавидят, или попрошайкой, или призраком, или главой культа... Все зависит лишь от вашего воображения.

Мой новый дом. Я и кресло. Странно, что ко мне не валят валом гости...

Теперь у меня есть столик для ланча, клетка для стриптиза и шахматы. Может, теперь народ все-таки пойдет?

Вау, я стал популярен! А успех тянет за собой новые успехи – чем больше людей ко мне приходят, тем больше народу обо мне узнает.

Специальное меню показывает, сколько у вас друзей. Кликнув на любом лице, вы получите полную информацию об этом персонаже.

Благодаря разнообразию доступных движений, танцевальные вечеринки превратились в незабываемое зрелище.

Крысиные бега

Можно не сомневаться, что для многих игроков цели в *The Sims Online* будут совпадать с их целями в реальной жизни – т.е. заработать кучу денег и завести кучу друзей. Как вы будете зарабатывать виртуальные деньги – зависит только от вас. В отличие от одиночного режима *The Sims*, здесь нет карьерных путей. Т.е. ваш Сим не будет уходить на какую-то абстрактную работу и приносить оттуда деньги. Теперь вам придется зарабатывать их самому, для чего существует множество разнообразных возможностей.

Поскольку каждый игрок может иметь только один земельный участок, ваш дом автоматически становится местом вашего бизнеса. Деньги можно получать просто за то, что ваш участок посещают другие Симы – каждые 24 часа компания Maxis будет выплачивать игрокам так называемый «visitor bonus», зависящий от того, сколько народу у них побывало, и сколько времени гости у них провели.

Но как заставить других приходить к себе? Уилл Райт называет это «экономикой потребностей». Ведь любому Симу для нормальной жизни нужно удовлетворять восемь потребностей – есть, спать, развлекаться, общаться и т.д. Т.е. вам придется приманивать людей, предлагая им какие-либо стимулы или поощрения за пребывание на своей территории. Например, хороший ресторан удовлетворит потребности посетителей в еде, комфорте и общении. Дискотека или клуб удовлетворят потребности в развлечении и общении. Еще одна потребность, на которой можно наживаться, – Skill Points. Откройте тренажерный зал с бассейнами и штангами – и народ начнет ходить к вам, чтобы повысить Body Skills. В конце концов, можно эксплуатировать желание других зарабатывать деньги – разрешите им разместить в своем доме оборудование для изготовления ценных предметов – например, пиццы или деревянных гномов, – которые они затем будут продавать. Прелесть такого подхода заключается в том, что вы получаете свой процент с каждого проданного предмета – и это помимо премии за пребывание других игроков в вашем доме. В общем, вы поняли – мудрый геймер сумеет предложить окружающим Симам все, в чем они нуждаются, включая кровати, ванные комнаты и еду (за бабки, разумеется), и в его доме всегда будет целая толпа гостей.

Войдя в игру, вы увидите карту города. Занятые участки отмечены мерцающими звездочками. Вы можете посещать дома только тех игроков, которые в настоящий момент находятся в игре.

Вам придется приманивать людей, предлагая им какие-либо стимулы или поощрения за пребывание на своей территории.

Вы еще не наигрались в Симов?

Тогда плохи ваши дела. На подходе куча новых игрушек...

Sims Unleashed

Для тех, кто уже достиг совершенства в высоком искусстве управления мочеиспусканием своего виртуального «я», *Sims Unleashed* предлагает абсолютно новую задачу – обеспечить, чтобы ваша собака не пометила все углы вашей собственной жилой комнаты. *Sims Unleashed* вносит в устоявшийся геймплей *The Sims* новую оригинальную фишку – домашних животных. Отныне Сим может завести не только декоративных рыбок, но и притащить из зоомагазина птицу, рептилию, собаку или кошку.

Домашние питомцы, являясь вашими друзьями, помогают удовлетворять социальные потребности. Более того, они считаются членами семьи и открывают широкий простор для создания совершенно сумасшедших ячеек общества – одинокий человек с собакой и кошкой, четыре человека и четыре собаки, старушка с семью котами и т.д...

Помимо того, что животные увеличивают вашу семью, они еще дают великолепную возможность знакомиться с прелестными девушками во время прогулки с собакой по парку. Само наличие собаки сильно притягивают людей и облегчает Симу общение. Впрочем, птицы и экзотические зверушки считаются в игре всего лишь объектами (подобно рыбкам), а главная фича данного адд-она – именно кошки и собаки. Эти твари даже имеют собственные статсы и скиллы, которые нужно развивать (не напрямую, конечно, а через команды, отдаваемые Симом).

Помимо животных, *Sims Unleashed* предлагает множество свободных участков и возможность видеть все свои территории на одном экране. Это облегчает переключение между семьями и позволяет разом наблюдать жизнь целого виртуального сообщества. Новые карьеры включают моду, образование, цирк и пищевую индустрию. Данный список не включает садовника, поскольку это считается не профессией, а новым занятием. Отныне игроки могут покупать почву, сажать туда семена, выращивать собственную пищу и даже хранить ее с целью последующего потребления или продажи на рынке.

На самом деле ребята из Maxis молодцы – они могли бы ограничиться введением животных, и игроки остались бы вполне довольны, но они пошли дальше и добавили новые карьеры, локации и возможность заниматься огородничеством. Из всех адд-онов к *The Sims Sims Unleashed* выглядит наиболее комплексным и интересным. Выход ожидается уже в сентябре.

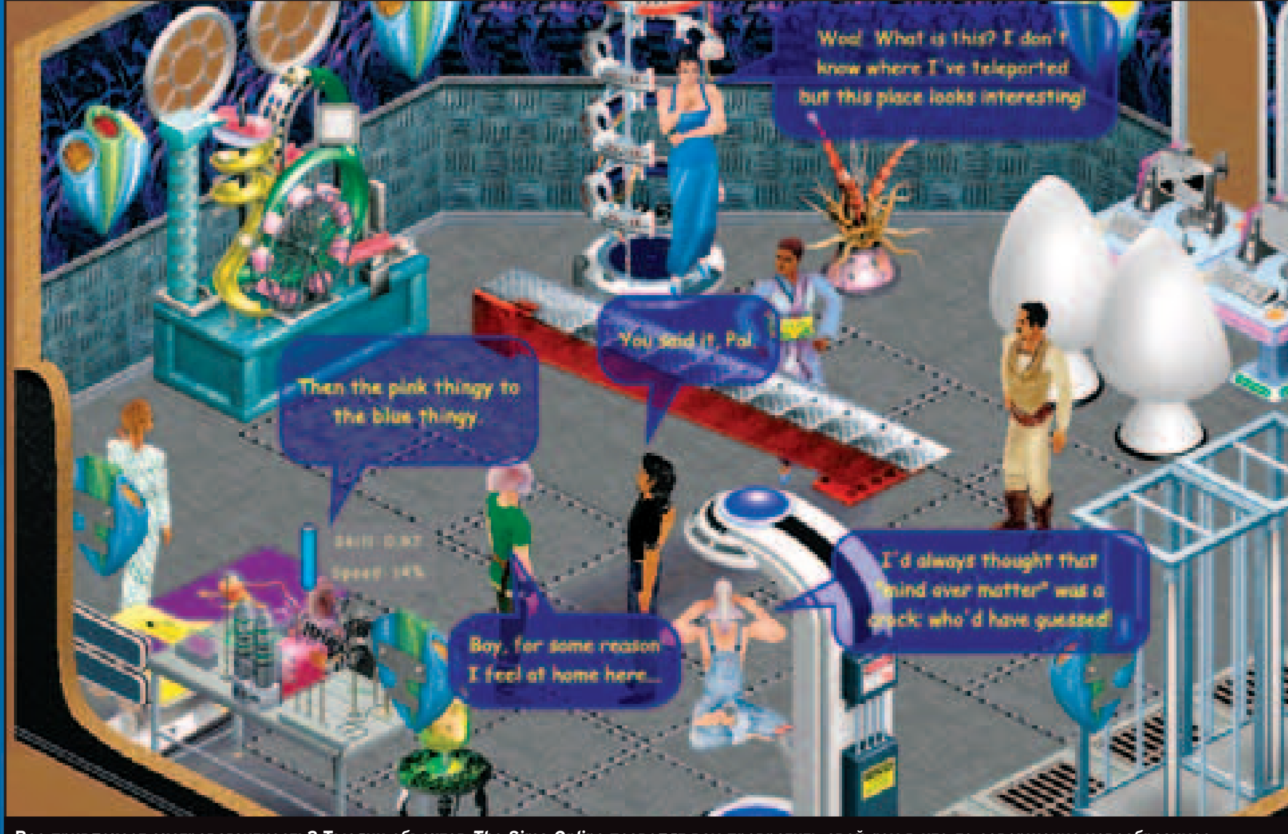
Sims Deluxe

Данный продукт – «*The Sims + Livin' Large* в одном флаконе» – также выходит в сентябре. Самое важное нововведение заключается в новой программе Sims Creator, с помощью которой можно делать любые скины и импортировать в игру свои или чужие лица. Просто отсканируйте фотографию, и *Sims Creator* поможет вам обернуть это лицо вокруг головы Сима, а затем сделать необходимые поправки. Возможность менять одежду, татуировки, аксессуары и лица делает этот набор абсолютно необходимой покупкой для настоящих фанатов игры.

Simcity 4

Разработчики четвертой инкарнации легендарного *SimCity* в настоящий момент заняты окончательной доводкой и полировкой своего творения – поверхность земли, терраформинг, погодные эффекты, анимация города... Они все время добавляют различные мелкие детали, создающие игровую атмосферу – полицейских, использующих брандспойты для разгона уличных беспорядков, пожарных, бастующих при урезании бюджета и т.д. Наиболее сильное визуальное впечатление производят торнадо, поднимающие в воздух дома и животных. Ищите классный скриншот из этой игры в одной из ближайших рубрик *Loading*.

Тьерри Нгуен



Вас привлекает экстравагантность? Тысячи объектов *The Sims Online* позволят вам превратить свой дом в что-то совершенно невообразимое.

Восьми вполне достаточно

Есть, правда, в описанной выше схеме одна небольшая загвоздка – для того, чтобы ваш дом могли посещать другие игроки, вы должны сами быть в игре. И здесь мы подходим к самому важному элементу социального общения в *The Sims Online* – к сожителям и сожительницам. Самый простой и эффективный способ загребать деньги в игре – завести подругу или друга, который будет жить вместе с вами. Всего можно иметь до восьми сожителей и сожительниц, с которыми вы вместе владеете всеми объектами в доме и с которыми делите дневную выручку. Чтобы заведение могли посещать другие, достаточно наличия всего одного из хозяев – соответственно, чем больше у вас сожителей, тем легче обеспечить, что дом открыт круглые сутки. Плюс с каждым новым сожителем увеличивается размер вашего общего земельного участка, что позволяет строить более просторные и вычурные дома.

Я уверен, что для многих игроков перспектива стать чьим-то сожителем будет не менее заманчивой, чем перспектива завести собственный дом. Например, для новичков это означает возможность не тратить свой ограниченный стартовый капитал на покупку земли, а стать компаньоном в каком-нибудь преуспевающем бизнесе и мгновенно завести широкий круг общения.

Поскольку в игре, как и в реальной жизни, отношения с сожителями имеют тенденцию быстро портиться, изначальный владелец дома имеет преимущественное право распоряжения зданием и участком. Это дает определенные привилегии, которых не имеют сожители, например, возможность строить комнаты или продавать объекты (т.е. не получится так, что в один прекрасный день вы войдете в игру и обнаружите, что ваш дом разграблен или продан). Кроме того, вы сможете определять, кому в него можно заходить, а кому – нельзя, а также избавляться от особо шизофренических сожителей.

Деньги из воздуха

Разумеется, если у вас нет желания участвовать в описанных выше крысиных бегах, никто не заставит вас этим заниматься. Вы вообще не обязаны где-либо работать или жить. Можете стать бродячим тунеядцем, попрошайкой. Можете ходить из дома в дом, за плату делая людям массаж, играя на гитаре или прося подаяние. Не хотите становиться светским львом – становитесь нарушителем общественного порядка; при этом вы не сможете покупать многие предметы роскоши, но, по крайней мере, будете жить так, как сами считаете нужным.

По словам ведущего дизайнера Криса Троттьера, именно этого и добивалась команда разработчиков: «Самой большой проблемой для нас было сделать так, чтобы люди могли получать удовольствие от любого стиля игры. Мы не хотим навязывать вам «предпринимательскую» модель поведения». Соответственно, игроки с заработком ниже некоего критического уровня, будут получать от Maxis еженедельное пособие (сами разработчики называют его «пособием по безработице»), которое позволит их Симам хотя бы не умереть с голоду.

Кроме того, Крис Троттьер отметил, что игроки такого рода могут добиться успеха на каком-нибудь другом поприще. Ежедневно подписчики *The Sims Online* будут получать списки с именами 100 самых крутых игроков, причем «крутой» в данном случае отнюдь не означает «владеющий популярным и доходным заведением».

Специальное меню позволяет сохранять полный контроль над своим жильем, а главное – избавляться от особо шизофренических сожителей.

Извинение за пакости – открытое письмо обиженному Лоху

КУДА: ГДЕ БЫ ОН СЕЙЧАС НЕ НАХОДИЛСЯ.

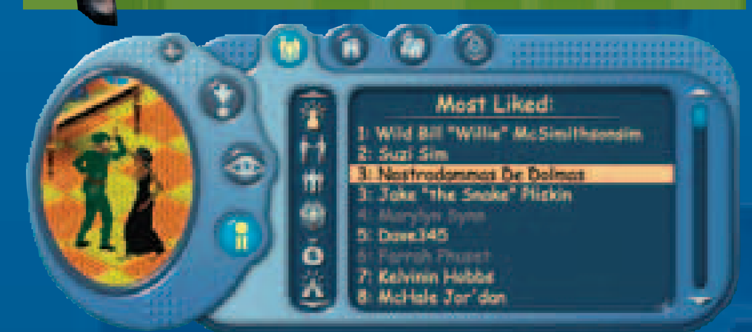
Дорогой Лох,

Ничего не подозревая, ты занимался своим скромным бизнесом – изготовлял пиццу, чтобы заработать несколько монет, когда явились мы и начали выполнять святую миссию, порученную нам Господом, – испортить твою безмятежную Симовскую жизнь. В течение двух часов кряду мы насмехались над тобой, оскорбляли, унижали тебя, наезжали на тебя, позорили тебя и вообще – всячески издевались. Чем же ты заслужил такое обращение? Если честно, то абсолютно ничем – просто мы бессовестные подонки, которым доставляет удовольствие швырять оцифрованный песок в твои виртуальные глаза. Мы призвали других игроков бойкотировать произведенную тобой пиццу, и они вняли нашему призыву. Мы всем объявили, что ты носишь памперсы, которые крадешь у других людей, что ты ешь маленьких детей, а на ночь наливаешь в свои туфли мочу. Что поделать – ведь мы неисправимые извращенцы, а благодаря создателю игры Уиллу Райту, любезно предоставившему в наше распоряжение множество издевательских жестов и гримас, остановить нас было просто невозможно.

По крайней мере, до тех пор, пока мы не вылетели из дома. Его владелец вышвырнул нас мощным пинком под зад – за хулиганское поведение. Мы знали, что в The *Sims Online* нет полиции, но не предполагали, что люди здесь обладают такой властью над теми, кому они позволили войти в свой дом. Пригнувшись, как крабы, бочком-бочком, мы проникли обратно – к счастью, владелец был слишком рассержен, чтобы додуматься навсегда вычеркнуть нас из списка «разрешенных гостей». И веселье продолжилось...

Но сейчас мы хотим извиниться. Обычно мы не мучаем других игроков. Может быть, в мире, созданном Maxis, какой-то неправильный воздух? И отныне мы обещаем вести себя хорошо, если ты ответишь на один-единственный вопрос: где можно найти Сильвию?

Роберт Коффей



Ежедневно подписчики *The Sims Online* будут получать списки с именами 100 самых крутых игроков.

Это могут быть чем-либо прославившиеся Симы, Симы, попавшие в смешную ситуацию, знаменитые Донжуаны и т.д.

«Существует множество способов добиться успеха, – объясняет Крис Троттьер. Наша цель – сделать так, чтобы любой стиль игры доставлял людям удовольствие».

Хорошую пакость сделать непросто...

Разумеется, найдутся и такие игроки, которые будут вести себя – как бы помягче выразиться? – как законченные извращенцы и уроды, единственная цель которых – делать гадости окружающим. Ребята из Maxis прекрасно отдают себе отчет в том, что некоторые люди будут вести себя антисоциально, более того, они в определенном смысле даже поощряют такое поведение, вводя в игру новые прикольные движения, с помощью которых можно демонстрировать темную сторону своего характера, – рвоту, удары и даже возможность вырвать у другого игрока сердце и растоптать его (фигурально).

Как известно, существует некая грань, разделяющая то, что в онлайне делать можно, и что – нельзя, и при этом всегда находятся люди, не желающие или не способные удержаться в рамках дозволенного. Однако устройство мира *The Sims Online* делает практически невозможным причинение ближнему какой-либо серьезной неприятности. Здесь просто не существует таких мест – неважно, общественных или частных, – где пакостники могли бы безнаказанно мучить игроков. Любой участок принадлежит конкретному геймеру, полностью контролирующему ситуацию. И если какой-нибудь урод достает ваших гостей, вы просто выкидываете его или даже навсегда запрещаете ему доступ на свою землю – и все дела. А если вы действительно всерьез опасаетесь, что кто-то нарушит мир и спокойствие у вас в доме, то можете разрешить доступ в него только тем, кто официально зарегистрирован в качестве вашего друга.

Кстати, несмотря на то что убивать других игроков в *The Sims Online* нельзя, умереть здесь очень даже можно. Самый простой способ сделать это – умереть с голода, но есть и более экзотические методы, например, убить себя электрическим током, утонуть и т.д. После смерти вы становитесь призраком и остаетесь в таком состоянии до тех пор, пока не уговорите какого-нибудь живого игрока воскресить вас – для этого потребуется или специальный скилл, или особый объект. Если же существование в виде призрака кажется вам привлекательным, то можете специально покончить с собой – например, сам Уилл Райт предпочитает именно такой стиль игры.

«Меня прикалывает идея вечеринок мертвецов, – объясняет он, – когда первое, что вы обязаны сделать, войдя в дом организатора такой вечеринки, – это умереть».

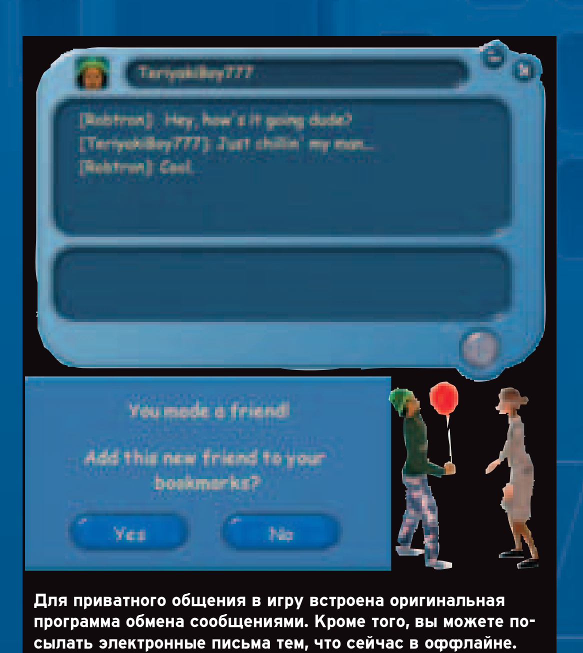
Весь мир – гигантская вечеринка!

Сборища мертвецов – это только одна из множества уникальных возможностей, выделяющих *The Sims Online* на фоне других сетевых игр. Освободившись от необходимости подолгу заниматься однообразной монотонной работой (что является характерной чертой большинства MMORPG – убиваем монстров, чтобы купить более крутую экипировку, чтобы убивать более крутых монстров, чтобы купить более крутую экипировку...), игрок *The Sims Online*

Чувствуете в себе талант артиста? Устройте собственное представление!

Различное оборудование, например, этот аппарат для изготовления пиццы, дает игрокам возможность действовать сообща, чтобы сотворить что-нибудь полезное и заработать денег. Некоторые виды деятельности требуют специальных навыков, так что чем более вы квалифицированы, тем большую ценность представляете для других игроков.

Игрок The Sims Online прибывает на гигантскую фантастическую вечеринку для того, чтобы знакомиться и общаться с новыми интересными людьми в атмосфере полной свободы.



Для приватного общения в игру встроена оригинальная программа обмена сообщениями. Кроме того, вы можете посылать электронные письма тем, что сейчас в оффлайне.

прибывает на гигантскую фантастическую вечеринку для того, чтобы знакомиться и общаться с новыми интересными людьми в атмосфере полной свободы. Можно не сомневаться, что многие заведения в этой игре станут популярными не потому, что там можно заработать, а потому что там можно повеселиться, – виртуальные бары, так сказать. Игроки смогут объединяться в группы – например, чтобы показывать спектакли, – и сотрудники Maxis уже вынашивают планы по телетрансляции особо важных мероприятий, чтобы их могли увидеть тысячи людей. Вы просто подключитесь в нужное время к нужному серверу и сможете увидеть новый ролик, услышать новую песню и т.д...

Впрочем, нужно еще раз повторить, что данная территория является пока практически неисследованной – как для Maxis, так и для геймерского сообщества. Что из всего этого получится – грандиозный успех или не менее грандиозный провал – никто сказать не может. Не искушает ли Maxis судьбу, так рискованно играя с лицензией *The Sims*? Станут ли геймеры проводить время за онлайновой игрой, целью которой НЕ является истребление драконов или инопланетян?

На что будет похож мир, который мы с вами построим в *The Sims Online*? Станет ли он отражением реального мира? Или же он будет более веселым, более жутким и (хотя это, конечно, вряд ли осуществимо) более эксцентричным?

Не знаю. И Уилл Райт не знает. Вообще, никто не знает. Просто Симы становятся живыми. Ими можно управлять. И это открывает безграничные возможности...

Два американских самолета P-51 Mustang охотятся за наземными юнитами.

Ну что парень, подбросить тебя на передовую?

Разведчики слабо вооружены, но могут вызывать авиационные и артиллерийские удары.

BATTLEFIELD:

64 игрока и 35 боевых машин – это покруче, чем в некоторых

После двух неудачных попыток взлета (одна закончилась тем, что мой самолет врезался в надстройку авианосца, а другая – падением в густой лес) я наконец-то отправился на F4U Corsair на свою первую бомбежку. Причем, подобно большинству настоящих пилотов времен Второй Мировой Войны, я понятия не имел, куда конкретно упадут бомбы, когда я наконец-то решусь их сбросить. Я еще раз прикинул в уме скорость и угол полета – и открыл бомбовый люк!

Только не делайте, пожалуйста, на основе предыдущего абзаца вывод, что *Battlefield: 1942* – это авиасимулятор. Вождение самолетов – лишь один из аспектов данной игры. Новый командный экшн от компании EA, выходящий в сентябре, поддерживает одновременно до 64 человек! И пехотинцы, которых я бомбил, были живыми игроками (хотя боты здесь тоже имеются, и довольно продвинутые)! И танк, которому я угодил гранатой в бок, управлялся живым игроком, а еще один игрок поливал мое укрытие из пулемета. Даже стоящий на рейде авианосец подчинялся приказам моего товарища по оружию! Всего в *Battlefield: 1942* имеется 35 боевых машин, включая линкоры, подводные лодки, наземную технику и различные самолеты. Впрочем, можно взять винтовку и пойти воевать на своих двоих. Подобно *GTA III* и *Tribes*, *Battlefield: 1942* дает нам полную свободу в выборе стиля игры.

Вы можете не только управлять техникой, но и занимать укрепленные позиции – например, пулеметные гнезда и зенитные установки.

Подобно *GTA III* и *Tribes*, *Battlefield: 1942* дает нам полную свободу в выборе стиля игры.

Трах-тах-тах!

Карты, которые мне довелось опробовать, напоминали гигантские открытые уровни для Capture-the-Flag с элементами древнего *UT*-мода Assault. В режиме Conquest команды сражаются за контроль над т.н. capture points – ключевыми точками, служащими одновременно местами респавна техники и игроков. Когда тебя убивают, ты оказываешься в меню выбора персонажа для следующей инкарнации. На выбор предлагаются Scout, Assault, Medic, Anti-tank и Engineer (у каждого свое снаряжение и специальные способности). Определившись с профессией, выбираем capture point для возрождения. При этом для каждого респавна требуется «билетик», который вычитается из запаса твоей команды. Игра завершается либо когда у одной из команд кончаются «билеты», либо когда какая-то команда захватывает все ключевые точки. Кроме того, специально для консерваторов имеются стандартные режимы Team Deathmatch и Capture the Flag.

Всего обещано 15 карт, изображающих наиболее известные поля сражений Второй Мировой в Европе, на Тихом Океане и в Северной Африке. То есть вы можете играть за американцев, сражающихся с японцами в тихоокеанском архипелаге – здесь важнейшим элементом поддержки сухопутных сил являются боевые корабли и самолеты. А можете воевать в лесах Восточной Европы, где основная роль принадлежит легковым автомобилям, бронетранспортерам и гвардейским минометам.

Поиграй с друзьями

В одной из многопользовательских партий я ехал на танке к ключевой точке, занятой врагом, и радостно давил гусеницами несчастных пехотинцев и все остальное, что попадалось мне по пути. В экстазе я потерял осторожность, наехал на «ежа» и застрял. Пока я пытался вновь начать движение, вражеский Разведчик передал мое местонахождение на свой линкор. Я был у них как на ладони. Первый выстрел из главного калибра оказался неточен, а второй превратил меня в облачко пара – ведь проклятый Разведчик использовал бинокль, чтобы помочь своему товарищу на корабле для наведения орудия с ювелирной точностью... Как ни странно, невзирая на огромное разнообразие всевозможных видов оружия и способностей различных классов, игра отлично сбалансирована – т.е. команда, сумевшая лучше наладить взаимную координацию и взаимодействие, без проблем одолеет противника на любой карте.

Танки, самолеты, корабли – выбирай что хочешь.

Итак, суть *Battlefield: 1942* – в координации действий команды, когда каждый игрок является элементом единого целого. Многопользовательские игры, требующие столь высокого уровня взаимодействия, довольно редки в наше время, а уж таких веселых и увлекательных шутеров, как *Battlefield: 1942*, вообще единицы. Ждем, ждем с огромным нетерпением.

MMORPG. Джейсон Браун

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: EA
РАЗРАБОТЧИК: Digital Illusions
ЖАНР: Action
URL: www.battlefield1942.com
ДАТА ВЫХОДА: сентябрь 2002

Оцените разницу в размерах между гигантским Romulan Warbird и небольшим кораблем класса Defiant.

Упрощенный и рационализированный интерфейс придется по вкусу и новичкам, и опытным игрокам.

Наняв опытных офицеров, вы не просто повышаете свои боевые возможности, но и получаете доступ к новым способностям, например, Subsystem Targeting и High-Energy Turns.

STAR TREK STARF

Новое поколение игр *Starfleet Command.* Денни Этнин

Любой хардкорный фанат *Star Trek* – можете называть нас «трекерами» – как дважды два объяснит вам, что самые лучшие фильмы этого сериала – те, что носят четные номера. Своим новым творением под названием *Star Trek Starfleet Command III* студия Taldren собирается доказать всему миру, что это «проклятие нечетных номеров» не распространяется на игры, сделанные по данной вселенной. Вообще, третья часть *Starfleet Command* во многом отличается от своих предшественников – издатель теперь не Interplay, а Activision, а время действия – период The Next Generation. И хотя интерфейс практически не изменился, в целом игра подверглась серьезнейшей перестройке – она стала более доступной, атмосферной, кастомизируемой и достоверной.

Странные новые миры

Как уже говорилось, время действия – эра Next Generation, а если конкретнее – промежуток между последним эпизодом Voyager и готовящимся к выходу фильмом *Star Trek: Nemesis*. Три кампании посвящены Клингонам, Ромуланам и Федерации (в режимах Skirmish и Conquest можно будет также играть за Боргов). Большинство «вспомогательных» рас из предыдущих серий *SFC* (Hydrans, Lyrans и Mirak) исчезли, но некоторые – Ferengi и Cardassians – остались, чтобы сыграть свою скромную роль. Несмотря на то что число кампаний уменьшилось, сюжетные миссии (примерно по 20 на каждую кампанию) стали сложнее и интереснее, чем в предыдущих играх.

Обновленный онлайновый движок Dynaverse 3 поддерживает теперь до 128 игроков на сервере, а ребята из Taldren клянутся, что все неполадки его предыдущих версий наконец-то устранены. Вообще, сетевой режим сейчас проходит многомесячное «предрелизное тестирование» – игра в целом была закончена еще в июне, но на прилавках она появится не раньше ноября.

Капитанский мостик

Можно не сомневаться, что упрощенный и рационализированный интерфейс *SFC III* придется по вкусу и новичкам, и опытным игрокам. Несмотря на то что на первый взгляд он не сильно отличается от того, что было в предыдущих играх, все кнопки и пиктограммы теперь размещены более удобным и логичным образом.

Появилось несколько новых систем оружия. Главная новинка – это, конечно, warp drive, очень удобная штука, чтобы уклоняться от ударов и проводить быстрые торпедные атаки. Стало можно двигаться задним ходом, что существенно упростило прицеливание в ближнем бою. Одно незначительное изменение в системе управления оружием коренным образом изменило весь геймплей – пока у орудия остается хоть сколько-то энергии, оно будет стрелять, хотя и с меньшей силой. Т.е. теперь вам не нужно подолгу маневрировать в ожидании, пока перезарядятся фазеры, а значит, бои станут более интенсивными и увлекательными.

В *SFC III* вновь появятся офицеры и элементы RPG. Умения офицеров растут с каждой пройденной миссией, а получаемые очки престижа можно тратить на вербовку новых членов экипажа. Между прочим, продвинутые тактические маневры доступны только опытным офицерам! И если какого-нибудь значимого члена экипажа убьют в сражении, вы сразу почувствуете, что ситуация резко изменилась не в вашу пользу.

Конфигурации кораблей тоже подверглись серьезной переделке. Если предыдущие игры предлагали вам ряд вариантов для каждого класса звездолетов, то в *SFC III* их можно будет полностью кастомизировать – наподобие того, как было в *MechWarrior*. Получив prestige points, вы сможете по своему усмотрению потратить их на обновление бортовых систем – сделать апгрейд компьютеру наведения, нарастить кормовые щиты, поставить более мощные квантовые торпеды или же под завязку набить корабль транспортерами и десантниками. Единственный ограничитель вашей фантазии – это вместимость различных классов звездолетов.

Корабли можно полностью кастомизировать – наподобие того, как было в *MechWarrior*.

Новая жизнь и новые цивилизации

Начав игру, вы быстро заметите и другие положительные нововведения. Так, графический движок подвергся серьезному обновлению, корабли стали более детализированными, появились текстуры, соответствующие конкретным типам повреждений, свечение двигателей и выстрелов стало более ярким и красивым, равно как и ореолы вокруг звезд. Кроме того, в движок можно импортировать новые трехмерные модели и текстуры, так что в скором времени следует ожидать появления в Стартрековском сообществе многочисленных самодельных «тотальных конверсий».

В общем, игра уже сейчас производит сильное впечатление, хотя авторы все еще шлифуют баланс. Новые фишки – кастомизация вооружения, warp drive, наличие офицеров – сделали бои значительно более интересными с тактической точки зрения. Более рациональная система управления энергией и перезарядки оружия увеличила темп геймплея, но при этом не превратила *SFC III* в бездумный экшн. И что самое главное, миссии стали значительно более сложными и увлекательными, совсем не то, что в предыдущих частях *Starfleet Command*. С нетерпением ждем ноября, когда игра поступит в магазины.

Заменяя различные системы корабля, можно повысить его огневую мощь или наоборот – увеличить скорость и маневренность.

Туманности – еще одно нововведение *SFC3*, в них труднее засекать вражеские корабли и целиться в них.

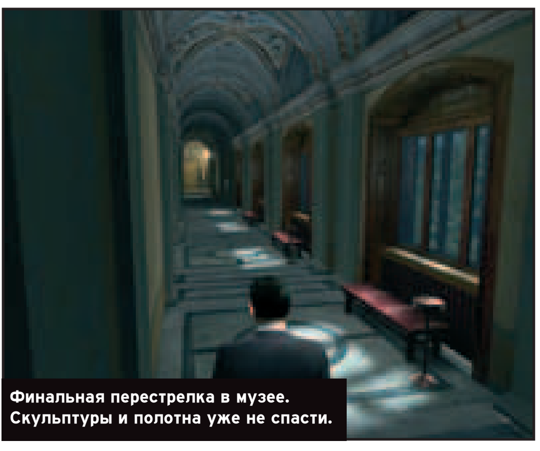
ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: Activision
РАЗРАБОТЧИК: Taldren
ЖАНР: Real-time Strategy
URL: gaming.startrek.com/games/sfc3/
ДАТА ВЫХОДА: IV кв. 2002

LEET COMMAND III

А по вечерам на мосту собирается кружок революционеров. Или сумасшедших. Или самоубийц. Ну а зачем они собрались посередине моста?

Мафия мафией, но с полицией лучше не ссориться. Иначе она догонит, повяжет, наденет наручники и посадит в тюрьму.



Финальная перестрелка в музее. Скульптуры и полотна уже не спасти.

Mafia: The City of Lost Heaven

Иллюзия мафии... **Сергей Лосев**

ИЗДАТЕЛЬ: **Take 2**
РАЗРАБОТЧИК: **Illusion Softworks**
ЖАНР: **Action**
URL: **www.mafia-game.com**
РЕЙТИНГ ESRB: **с 17 лет, кровь, насилие** ЦЕНА: **$45**

ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III, 64 MB RAM, DirectX-совместимая карта с 16 MB RAM, 2.2 GB на диске**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **нет**
MULTIPLAYER: **нет**

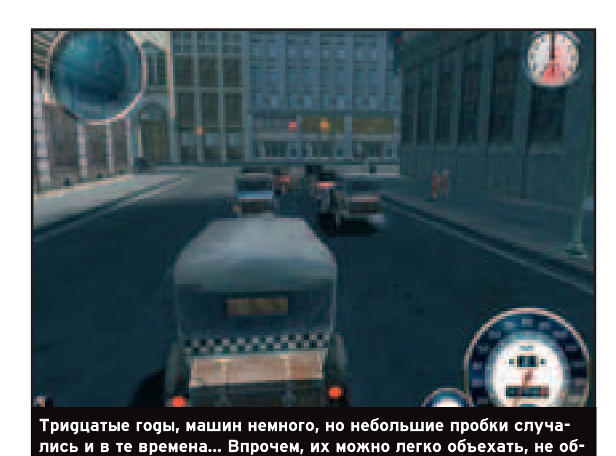
Вы не думаете, что через лет пять центр европейского игростроения сосредоточится в Чехии? Я так просто уверен в этом. Что ни игра, то шедевр – сумасшедшая *Serious Sam,* стильная *Operation Flashpoint,* а ныне насквозь криминальная *Mafia*. Всем хороша эта игра – вот только обречена она на постоянное сравнение с *GTA III*. Действительно, *Grand Theft Auto* вышла на несколько месяцев раньше. В ней машины будут посовременнее, покрепче, пошустрее и повместительнее, да и оружие пострашнее... Здесь же самое большое, на что способны машины, – это около двух сотен километров в час с горки. Если при этом вы наткнетесь на любое препятствие или зевнете неожиданный поворот, считайте, что миссия провалена.

А знаете что – сейчас я разом всех удивлю – не буду я сравнивать эту пару. Прикуйте свое внимание к Mafia, к ее большим и маленьким улочкам, разводным мостам, тротуарам, предназначенным только для пассажиров и желающих оторваться от погони водителей, а также к трамваям – в них тоже несложно врезаться, угробив при этом всех пассажиров, а заодно и себя самого в сиденье водителя. Попробуйте, прокатитесь по ночным улицам города, поработайте днем обыкновенным таксистом на перевозке капризных пассажиров. После убегите от мстительных бандитов, возьмите в руки пистолет и направьте его на врага. Вы сразу же поймете, насколько сложна, интересна и необычна эта игра. С этого великого момента вы окажетесь полностью в ее власти, и будете переигрывать миссию за миссией, наслаждаясь великолепным джазом, улучшая свои показатели в гонках или отыскивая оптимальный маршрут бегства. Неужели после всего этого вы еще сомневаетесь, что Mafia заслуженно занимает кресло лидера нынешней осени среди action с явными признаками adventure?

Захватывающий сюжет переносит игроков в насквозь мафиозный городище Лос-Анджелес 30-х годов, то самое райское местечко, где в уличной перестрелке можно попасть под горячую бандитскую руку. Город этот красив неимоверно. Узкие кривые переулки переходят в широкие без пяти минут проспекты. На огромных мостах и загородных трассах движение, в общем-то, невелико и можно выжать из своего авто по максимуму – не вздумайте только игнорировать полицию. Она наказывает непослушных... жестоко...

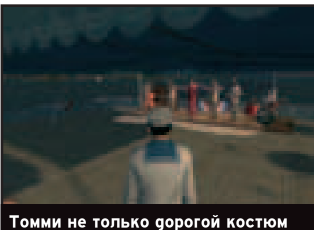
По залитым солнцем мостовым, стараясь обогнать до боли знакомые красные трамвайчики, ползут Bolt model b delivery, Falconer, Guardian terraplane fordor, Lassiter v16 phaeton и прочие колымаги первой четверти прошлого столетия. По стерильным тротуарам разгуливают десятки людей. Порой они смело, не оглядываясь по сторонам, пересекают улицы, образуя небольшие пробки. А основное игровое действо предваряют яркие и запоминающиеся движковые ролики, которые во всех подробностях рассказывают об ужасной осени из жизни бывшего законопослушного таксиста Томми.

Все началось одним вечером, когда в машину скромного водителя подсели двое вооруженных людей. Один, кажется, был ранен, но, тем не менее, мужественно терпел боль и отстреливался от нападавших. Цель оказалась простая – довести раненных до бара где-то в центре города, но именно эта поездка, финишировавшая где-то в районе Маленькой Италии, буквально на следующий день переменила жизнь Томми. Киллеры конкурирующего синдиката вычислили его по номеру такси, бесцеремонно выволокли из машины и избили. Бедняге был дан только один шанс – бежать со всех ног в сторону спасительного бара, на счастье оказавшегося неподалеку. А дальше – все как обычно: испытание на верность мафиозному клану, дела мелкие, дела крупные. Томми стал почти своим... Ему в двадцати миссиях игры, в каждой из которых дается несколько заданий, придется не только быть шафером босса, но и выколачивать



Тридцатые годы, машин немного, но небольшие пробки случались и в те времена... Впрочем, их можно легко объехать, не обращая внимания на красный сигнал светофора.

Томми берет в руки оружие. В первый раз. А сколько еще в его гангстерской жизни будет пушек? И не сосчитать.



Томми не только дорогой костюм идет, но и матросская форма.

Трое против одного – абсолютно нечестный бой. Как и остальные в *Mafia*. Но зато жестокий.

Перемещения автомобиля Томми в пределах города отражены на карте. Это весьма удобное изобретение Mafia.

правду кольтами, дробовиками, а для верности еще и кулаками из предателей, конкурентов, уличной шпаны и полиции. Делает, надо признаться, все это Томми с присущей ему невозмутимостью. Как прекрасный ученик мафии, он схватывает все на лету – учится машины вскрывать, банки грабить и от сил закона удирать.

Создателям *Mafia* при помощи фирменного движка LS3D удалось воссоздать на экране на удивление живой и реальный мир. В нем каждый персонаж настолько естественен, что кажется, будто он сейчас вылезет из компьютера и с пушкой в одной руке и с тяжелой битой в другой выйдет на улицу, угонит первую попавшуюся тачку и отправится на ней вершить свое гангстерское правосудие. Воистину авторы *Mafia* – большие выдумщики на погони и стрельбу. Они не только бессоновское «Такси» и пяток старых гангстерских боевиков посмотрели (без сомнения, включая знаменитые «Крестный отец», «Однажды в Америке» и др.), но и с *Max Payne* в дружеских отношениях оказались. Ребята из Illusion Softworks попали пальцем в небо. Автомобильный экшен, который, несмотря на бешеные темпы (настолько бешеные, насколько могут развить такси 30-х годов прошлого столетия), все же может быстро надоесть, они разбавили игру просто убойным action от третьего лица. Но даже во время перестрелок о машинах никто не забыл – отныне они не только средство передвижения, но и «изгородь» от дурашливых пуль.

Графика *Mafia* при всей ее простоте – демонстрация пары миссий игры на взятом на прокат GeForce4 Ti6400, увы, ни на кого не произвела должного впечатления – на самом деле весьма правдоподобна. Ночная гонка, с которой, собственно, и началась эта игра, сделана на высоком техническом уровне – встречные машины слепят фарами, подают сигналы поворота, а если исхитриться заглянуть через переднее стекло, то можно увидеть водителя, который усердно крутит баранку и посматривает на светофоры. Словами не опишешь – надо видеть, насколько реально дымит наше транспортное средство, какие дыры от пуль остаются в багажнике и как слаженно работает полиция, выехавшая на перехват нарушителя. Создатели игры решили не наделять свое детище чертами автосимулятора - они ограничили управление каром четырьмя клавишами и даже не позволили ему взрываться, кубарем скатившись с горы. С одной стороны, это очень и очень хорошо, ведь эта игра не ограничивается одними только гонками, но с другой стороны, так хочется порой погудеть зазевавшемуся на светофоре водителю, посмотреть в зеркало заднего вида или посигналить фарами, дабы уступили дорогу...

Продуманный интерфейс не мешает наслаждаться игровым процессом. Вся необходимая информация выводится по краям экрана: в левом нижнем углу скромно подсчитываются проценты здоровья и число оставшихся пуль, в правом нижнем – спидометр (в те моменты, когда Томми перемещается на своих двоих, спидометра, естественно, нет). В верхней же части – компас и часы. В любой момент можно посмотреть цели миссии и высветить карту, на которой крестиками помечаются конечные остановки движения. Кроме того, можно порыться в инвентаре, чтобы выбрать оружие помощнее.

Словом, *Mafia* – отличный проект, пожалуй, редкий образчик игр, которые практически лишены недостатков. В игре безупречно почти все – и встречи с полицией, и аварии на дорогах, и вскрики пассажиров в те моменты, когда водитель совершает опасные маневры, и перестрелки с паузами при перезарядке оружия и даже помиссионная система сохранений, когда игра записываются автоматически после прохождения очередного уровня. Для любителей старых машин предусмотрен любопытный режим, в котором нужно развозить пассажиров по городу. А выдержавшие испытание мафией награждаются еще одним секретным уровнем (до этого он недоступен в главном меню игры) – т.н. «экстримом», в котором горожане поручают Томми нетривиальные задания и за успешное их выполнение награждают машинами.тех пор годы до ослепительного блеска, этот дизайн подобен ароматной розе, растущей на гигантской куче навоза. Не всякий решится штурмовать эту гору. Но тот, кто доберется до вершины, будет вознагражден за все труды – при условии, что в процессе подъема он не потеряет чувство обоняния...

ВЕРДИКТ ★★★★☆

Невероятная смесь «дорожного приключения» с крутыми мафиозными разборками. *Mafia* – не просто игра, а почти что тренажер для будущих бандитов.

Какой же шутер без финального босса? Простой ракетой его не возьмешь...

Soldier of Fortune II: Double Helix

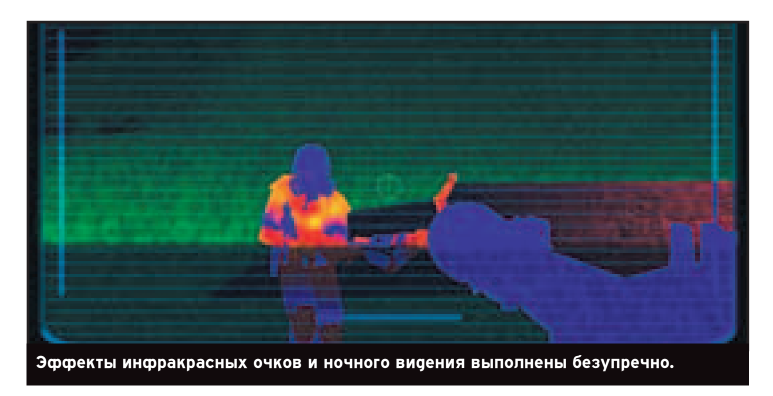
Главное достоинство этой игры – кровища... **Том Прайс**

ИЗДАТЕЛЬ: **Activision**
РАЗРАБОТЧИК: **Raven Games**
ЖАНР: **Action**
URL: **www.ravensoft.com/soldier2.html**
РЕЙТИНГ ESRB: **с 17 лет, кровь, насилие**
ЦЕНА: **$55.00**

ТРЕБОВАНИЯ: **PIII 450, 128 MB RAM, 1.3 GB на диске, видео карта с 16 MB**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **PIII 850, 256 MB RAM, видео карта с 32 MB**
MULTIPLAYER: **LAN, Internet (2-32 игрока)**

Прежде чем вы напишете мне гневное письмо, в котором будет говориться что-то вроде: «Эй, пижон, как ты смеешь наезжать на игру, уверенно лидирующую по продажам? Не могут же столько людей одновременно ошибаться!», я попрошу вас поразмыслить над одним обстоятельством. Практика показывает, что на премьеры многих отстойнейших фильмов тоже приходили миллионы. Так что толпы геймеров во всем мире вполне МОГУТ ошибаться.

Я считаю, что народ жестоко прокололся с *Soldier of Fortune II*, потому что просто не в силах поверить, что столько людей могут, находясь в здравом рассудке, выложить 55 долларов за ужасный однопользовательский сюжет, упакованный в геймплей среднего качества и сдобренный несколькими занятными мультиплеерными примочками. Возможно, все эти люди просто захотели лично ознакомиться с технологией, метко названной GHOUL 2, и обеспечивающей, судя по пресс-релизу, «самый потрясающий экшен за всю историю игростроения – 36 зон повреждения и возможность расчленения тел на 16 частей.» М-да...



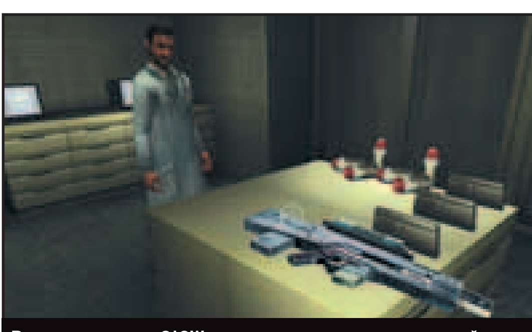
Эффекты инфракрасных очков и ночного видения выполнены безупречно.

Создается впечатление, что ребята из Raven делали *Soldier of Fortune II* в состоянии помрачения рассудка – ведь именно они совсем недавно подарили нам великолепный *Jedi Knight II*, между прочим, тоже сделанный на движке *Quake III*. Что, черт побери, с ними произошло?! Однопользовательский режим *SOF2* – это бездарная смесь навязших в зубах клише жанра FPS и скучных однообразных уровней. Примерно такие же чувства у меня вызвал и первый *SOF*, но, оглядываясь назад, я думаю, что оригинал все-таки был лучше своего продолжения.

Подобно большинству представителей жанра Action, делающих основную ставку на одиночную кампанию, *SOF2* пытается быть

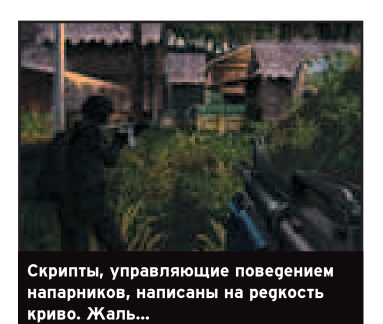
Один из наиболее интенсивных этапов проходит «как бы» в джунглях.

Целью насилия в *Soldier of Fortune II* является лишь само насилие, и ничего больше.



В реальном мире OICW – вершина военно-технической мысли. *SoF2* неплохо моделирует эту штуковину, но чтобы использовать ее, вам придется перенастроить управление.

Вражеский AI откровенно туповат.



Скрипты, управляющие поведением напарников, написаны на редкость криво. Жаль...

кинематографичным в подаче своего банального сюжета. Игра начинается с того, что вы долго-долго едете в машине, при этом какой-то голос грузит вас совершенно ненужной информацией общего плана. Можете даже не тратить силы, чтобы понять, что вам говорят, – это все равно не потребуется для дальнейшего прохождения. Остальная часть игры также изобилует подобными скучными экзерсисами. Тот, кто сможет все их выслушать, не заснув, – просто герой.

Что касается непосредственно геймплея, то поверьте – он не сможет неделю удерживать вас за компьютером до трех часов ночи. Темп и накал игры все время меняются, интересные эпизоды (например, перестрелка в госпитале) перемежаются с занудной беготней по комнатам, полным плохих парней, ждущих, чтобы вы пришли и прикончили их. Обещанные стелс-элементы – полный бред...

Иногда дизайн уровней становится настолько плох, а ваши задачи – настолько расплывчатыми, что дизайнерам приходится прибегать к откровенно нечестным приемам. Например, периодически вы вынуждены выслушивать подсказки от собственного персонажа: «Может, стоит глянуть здесь?» – так как другого способа помочь вам найти выход из этой проклятой комнаты просто не существует.

Самое ужасное – это, конечно, колумбийские уровни, шаг влево или вправо здесь считается побегом и карается смертью. Да, да, стоит герою чуть отойти от возглавляемого им взвода, например, для того, чтобы прикрыть солдат сбоку или выбрать лучшую позицию для стрельбы, как он тут же погибает от пуль своих подчиненных. Я, возможно, соглашусь, что такие ситуации действительно случаются в реальной жизни – крутой спецназовец, назначенный на одну операцию командовать взводом десантников, вполне может получить шальную пулю. Но хочется дать разработчикам добрый совет: Ребята, если вы не умеете нормально программировать скрипты союзников по команде (хотя бы на том уровне, что был в *Medal of Honor*), то не нужно вообще вводить их в игру.

Единственное светлое пятно в *Soldier of Fortune II* – это multiplayer. Движок *Quake III* в сочетании с отлаженным сетевым кодом подарит вам кучу приятных сюрпризов. Черт побери, авторы даже включили в игру несколько классных режимов, например, Infiltration. Тем не менее, больше чем на хороший мод к *Quake III* он, увы, не тянет...

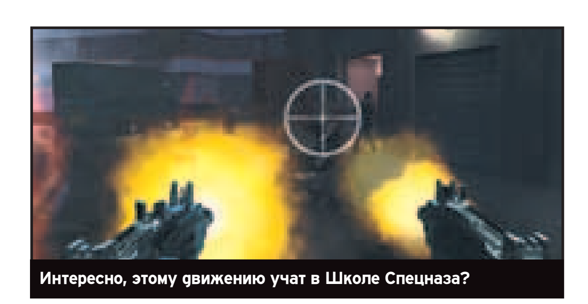
ВЕРДИКТ ★★½☆☆

Нам не понравилось, но вы все равно это купите.

ОСКАЛЫ СМЕРТИ

Когда мы говорим, что насилие и кровища в *SOF2* доведены до «чрезмерного» уровня, мы именно это и имеем в виду - они чрезмерны! Более того, они вызывают отвращение – но совсем не такое, как лучшие представители фильмов ужасов. Скорее, как документальные фильмы для студентов-медиков, показывающие реальную смерть людей. Я понимаю, что такая реакция возникает не у всех, и даже у меня она постепенно притупляется, но, тем не менее, меня по-прежнему мутит от мысли, что кто-нибудь захочет последовать примеру ребят из Raven и создать игру с такими же мерзкими сценами. Я отдаю себе отчет, что *SOF2* пытается моделировать то, что происходит с реальными телами в реальной жизни, но я в упор не понимаю, зачем такие отталкивающие подробности были включены в компьютерную игру. Можете считать меня ханжой, но я уверен, что эта переходящая все границы жестокость не улучшает, а ухудшает геймплей. Более того, я уверен, что целью насилия в *Soldier of Fortune II* является лишь само насилие, и ничего больше – ведь в отличие от *Max Payne* и *Grand Theft Auto III*, оно абсолютно ничего не добавляет в игру.

Есть игры, в которых ты весело расстреливаешь одну волну террористов за другой и получаешь от этого удовольствие. Но только не в этот раз. И не надо говорить, что целью авторов *SOF2* было реалистичное изображение современного боя. Если б это было действительно так, то тогда ЦРУ следовало бы использовать фильмы про Джеймса Бонда в качестве обучающих материалов для будущих шпионов.



Интересно, этому движению учат в Школе Спецназа?

Legion

По моему сигналу – в атаку!

Джон Флетчер

ИЗДАТЕЛЬ: **Strategy First** РАЗРАБОТЧИК: **Slitherine Strategies and Paradox Entertainment** ЖАНР: **Strategy** URL: **www.slitherine.co.uk** РЕЙТИНГ ESRB: **с 13 лет, кровь, насилие** ЦЕНА: **$39.99**

ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium 233 MMX, 64 MB RAM, 250 MB на диске** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium II** MULTIPLAYER: **нет**

Помните битву, с которой начинался фильм «Гладиатор»? Эта сцена великолепно передает суть и цель игры *Legion* – несем варварам высокую культуру Древнего Рима на острие окровавленного меча. Подобно «Гладиатору», *Legion* невероятно эпичен, масштабен и увлекателен – очень скоро вы перестанете замечать мелкие погрешности и будете вновь и вновь запускать эту игру просто для того, чтобы насладиться превосходной стратегией, какие в наше время попадаются крайне редко.

Legion – это классическая Empire-Building Strategy. Расширяя доминион Рима, вы вынуждены заниматься самыми разнообразными делами – от сбора ресурсов и строительства городов до определения состава войск. На стратегическом уровне вам предстоит управлять производством, создавать армии и вести дипломатические переговоры с противниками. Производительность каждого города определяется т.н. «коэффициентом эффективности» по трем основным ресурсам – еде, руде и лесу. А поскольку количество зданий в городе ограничено, самое лучшее – сосредоточить каждый город на каком-либо одном ресурсе или на производстве войск. Любые дополнительные слоты для зданий следует использовать для повышения производительности. Особенно важным ресурсом является лес – ведь он в огромных количествах требуется для любого строительства. Именно поэтому, кстати, лес служит предметом самой ожесточенной конкуренции между враждующими сторонами – всегда оказывается, что самые лучшие его запасы сосредоточены в соседнем королевстве. Чем не повод для войны?

Собираем ресурсы, строим города, создаем армии. В конце концов, это ведь стратегия.

Несмотря на кажущуюся простоту, дипломатия – важнейший элемент достижения победы.

Управлять солдатами в бою может каждый. Но настоящий тест ваших полководческих способностей – это предварительное планирование сражения. Грамотно расставьте войска...

...а затем спокойно наблюдайте, как они громят неприятеля.

Но настоящим сердцем Legion являются, конечно же, сражения, и я просто влюбился в боевой движок игры. Перед боем вы выбираете для каждого юнита место дислокации, формацию и модель поведения. Затем садитесь у монитора, скрещиваете пальцы и наблюдаете за ходом битвы. Убрав для игрока необходимость личного вмешательства, авторы *Legion* превратили каждое сражение в драматичный и напряженный мини-фильм. Честно говоря, я был просто поражен, наблюдая, как разработанные мною планы претворяются в жизнь – *Legion* предлагает самую реалистичную и исторически верную модель античного боя по сравнению с другими компьютерными стратегиями. Возможно, некоторым любителям варгеймов не понравится то, что солдатам нельзя отдавать приказы во время битвы, – но ведь и римские генералы были точно в таком же положении. Они физически были не в состоянии управлять подразделениями в сумятице сражения. Так что, подобно античным полководцам, вам придется тщательно изучать свои войска и продумывать общую стратегию победы. Секрет успеха очень прост – нужно всего лишь обеспечить, чтобы каждое подразделение очутилось в нужном месте, в нужное время и в правильном строю. Например, Auxilia очень слабы в открытом бою, но разместите их в лесу – и эти парни дадут фору ветеранам-легионерам! Не менее важно подобрать правильную формацию. Мой любимый строй – серп. Он великолепен для отражения атак превосходящих сил противника, но очень уязвим в случае окружения. Собственно, нахождение оптимальной комбинации всех этих факторов и есть самая трудная и одновременно самая увлекательная часть игры.

Впрочем, сказать, что *Legion* совсем лишен недостатков, тоже нельзя. Графика, несмотря на стильное оформление боевого режима, выглядит устаревшей по сравнению с *Shogun*. Разрешение 640x480 вызывает необходимость скроллинга, хотя эта проблема не возникла бы уже в разрешении 800x600. Отсутствуют некоторые народы. И, наконец, учитывая, что в каждом сценарии друг с другом борются до 20 сторон, крайне удивляет отсутствие многопользовательского режима. Перечисленные выше недочеты предоставляют авторам игры великолепную возможность исправить их все в адд-оне. Я лично буду очень ждать такого адд-она и немедленно куплю его, как только он выйдет.

ВЕРДИКТ ★★★★☆

Наконец-то мы получили достойную историческую стратегию – легкую в освоении, увлекательную и реалистичную.

Dino Island

Ящеры скачут!

Элизабет МакАдамс

ИЗДАТЕЛЬ: **Monte Cristo**
РАЗРАБОТЧИК: **Monte Cristo**
ЖАНР: **Theme park simulation**
URL: **www.montecristogames.com**
РЕЙТИНГ ESRB: **для всех**
ЦЕНА: **$29.99**

ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium II 400, 64 MB RAM**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **128MB RAM**
MULTIPLAYER: **Нет**

Последний экзерсис французской компании *Monte Cristo* в стиле theme park позволяет игрокам создавать собственные Парки Юрского Периода в полном 3D. Вам не кажется, что где-то мы такое уже слыхали? Правильно, было дело!

От большинства подобных игр *Dino Island* отличается наличием лаборатории и спортивных соревнований (да-да, речь идет о состязаниях между динозаврами). Лаборатория позволяет осуществлять мутации, клонировать гигантских ящеров и выводить их новые виды, комбинируя гены более чем 20 тварей. Вы можете вдоволь поэкспериментировать, выбирая шкуру, цвет и характер динозавра своей мечты. Независимо от своих познаний в области генной инженерии, вы не сможете удержаться от улыбки при виде лаборатории, гарантирую.

Динозавры бьются на арене со школьными автобусами. Как мило!

Смешивайте в лаборатории ДНК различных динозавров и создавайте новых чудовищ!

Спортивные состязания еще более эксцентричны. Оказывается, чтобы привлечь в парк посетителей, динозавры должны что-то показывать на арене. Ну, обычные гонки – это еще куда ни шло, но что вы думаете, например, о боксе или гонках на выживание? В общем, если не хотите прогореть, будьте готовы эксплуатировать своих подопечных ящеров в хвост и в гриву...

Dino Island может похвастаться трехмерностью и набором потрясающе выглядящих тематических карт (Африка, тропики и т.д.), но чем больше я пыталась полюбить эту игру, тем больше меня злили бестолковый игровой интерфейс и система меню.

У *Dino Island* были все шансы стать поистине уникальным симулятором, но игра получилась тяжеловесной и слишком сложной для детей. Так что я бы лично посоветовала вам потратить деньги на какой-нибудь другой «дино-парк», благо в последнее время они растут, как грибы после дождя.

ВЕРДИКТ ★★½☆☆

Понравится вам *Dino Island* или нет – целиком зависит от ваших личных пристрастий.

Zoo Tycoon: Dinosaur Digs

Пришествие динозавров! **Элизабет МакАдамс**

ИЗДАТЕЛЬ: **Microsoft Game Studios**
РАЗРАБОТЧИК: **Blue Fang Games**
ЖАНР: **Strategy**
URL: **www.zootycoon.com**
РЕЙТИНГ ESRB: **для всех, легкое насилие**
ЦЕНА: **$24.95**

ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium II 233, 64 MB RAM (128 MB RAM для Windows XP), 300 MB на диске, копия Zoo Tycoon**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **128MB RAM**
MULTIPLAYER: **Нет**

Благодаря игрушке под названием *Zoo Tycoon*, в октябре прошлого года мы познали радость строительства собственного маленького зверинца. Но, как и в большинстве реальных зоопарков, после того, как мы посмотрели всех животных, выпили лимонаду и вдоволь нанюхались навозу, делать там было больше нечего. И теперь компания Microsoft пытается вновь вернуть интерес к данной теме, выпустив адд-он *Dinosaur Digs*.

Вначале я была разочарована, узнав, что его главными героями являются именно динозавры, так как надеялась встретить новых современных животных (пушистых кроликов, например!) и новые объекты, выполненные в стиле оригинального *Zoo Tycoon*. Тем приятнее было обнаружить, что *DD* вносит в скучноватую и однообразную экономическую игру свежую струю – ничто так не радует глаз, как попытки Команды Отлова усыпить чудовищного динозавра, терроризирующего людей!

Самое трудное – найти человека на должность «чистильщика навоза стиракозавра».

Dinosaur Digs предлагает множество доисторических животных, для безопасного содержания которых требуются решетки под напряжением и сильные седативные препараты. Вы покупаете динозавров в виде яиц; для их выведения требуется специальный ученый (аналог смотрителя в оригинальной игре), присматривающий за процессом инкубации. Кроме того, предлагается более 100 «доисторически-ориентированных» предметов и множество новых карт, способных подвигнуть нас на создание все новых и новых зверинцев. А ведь, как известно, подобрать правильный баланс комнат отдыха, продуктовых ларьков, экспонатов и пешеходных дорожек – это целая наука...

DD интегрируется в оригинальную игру на удивление гладко и безболезненно. Во всяком случае, у меня никаких проблем не возникло – ведь, по сути, и геймплей, и интерфейс остались прежними. Впрочем, используя специальные фильтры, можно выбирать, с какими наборами животных и объектов вы хотите играть – только *Zoo Tycoon*, только *Dinosaur Digs* или то и другое вместе.

Подводя итог, можно сказать, что хотя адд-он *DD* рассчитан на более взрослую аудиторию, чем оригинал, он доставит немало приятных минут всем любителям строить парки и зоопарки.

ВЕРДИКТ ★★★½☆

Нельзя сказать, что *Dinosaur Digs* воскрешает *Zoo Tycoon*, но всем фанатам он настоятельно рекомендуется.

Panzer Campaigns 6: Korsun '44

Слишком много танков. **Брюс Герик**

ИЗДАТЕЛЬ: **HPS Simulations** РАЗРАБОТЧИК: **John Tiller** ЖАНР: **Wargame** URL: **www.hpssims.com** РЕЙТИНГ ESRB: **без оценки** ЦЕНА: **$40.00**

ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium 200, 32 MB RAM, 250 MB на диске** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **нет** MULTIPLAYER: **PBEM, Hot-Seat, modem (2 игрока)**

Если вы надеялись, что шестая часть знаменитой серии Panzer Campaigns будет содержать в себе хоть какие-нибудь нововведения, то зря. И выглядит она точно так же, как предыдущие игры.

Начало серии *Panzer Campaigns* было очень удачным – ведь темой первой части стало Смоленское сражение (*Smolensk '41*), основной упор в котором был сделан на маневры. И высочайший уровень детализации, являющийся отличительной чертой всех этих игр, не мешал нормальному управлению войсками. Но кампания *Korsun '44* страдает тем же самым недостатком, что и вышедший не так давно *Kharkov '42* – слишком много юнитов и гексов. Несмотря на то что стратегическая ситуация весьма интересна и открывает широкий простор для тонких тактических решений, играбельность *Korsun '44* на корню убивается гигантским масштабом игры, при котором один ход AI в кампании может длиться до получаса.

Есть и отдельные сценарии, чей размах значительно меньше, но и они не особо интересны – ведь солью и сутью игры является именно режим кампании. Все остальное – суррогат...

Чтобы быть интересным, варгейм должен вычленять из военных кампаний наиболее интересные и драматические элементы и делать основной упор именно на них. А *Korsun '44* топит игрока в пучине микроменеджмента. Мои 537 солдат стреляют в 442 вражеских и убивают троих. И так – примерно 800 раз.

Я разбужу вас, когда закончу. Если сам не усну...

Ничто не ново под луной. Идет большая война, и кто-то должен кликать по кнопкам...

ВЕРДИКТ

Если вас не пугает перспектива полчаса ждать, пока компьютер сделает свой ход, то игра должна вам понравиться.

Gore: Ultimate Soldier

Ужасно, ужасно... **Джейсон Бэблер**

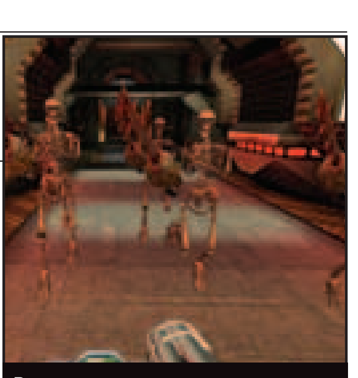
ИЗДАТЕЛЬ: **DreamCatcher** РАЗРАБОТЧИК: **4D Rulers Software** ЖАНР: **FPS** URL: **dreamcatcher interactive.com/gore/** РЕЙТИНГ ESRB: **с 17 лет, кровь, насилие** ЦЕНА: **$29.99**

ТРЕБОВАНИЯ: **PII 350, 64 MB RAM, 700 MB на диске** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **PIII 600, 128MB RAM** MULTIPLAYER: **LAN, Internet (2-16 игроков)**

В детстве, когда мы жили в Северном Висконсине, папа часто брал меня с собой на ловлю бобров. Мы шли на замерзшее озеро, искали на мелководье бобровые полыньи и устанавливали там повушки, подобно гигантским мышеловкам, мгновенно убивавшие всплывающих зверьков. Чтобы извлечь пойманных бобров, приходилось прорубать лед, вытаскивать замерзшие тушки, весящие порой до 16 кг, укладывать их в сани и тянуть к машине. А дома мы их оттаивали, перетаскивали в сарай, обдирали шкурки и выделывали их, чтобы затем продать в городе. Кроме того, мы вырезали у животных пахучие железы (выделениями которых бобры метят свою территорию) и использовали их в качестве приманок в своих повушках. Если бы вы знали, как отвратительно воняют бобровые железы... А после того, как мы проделывали все описанные выше операции, я складывал остатки туловищ, лапы и хвосты в грузовичок и отвозил на ферму одного парня, который кормил бобровым мясом свору кошмарных псов, живущих у него во дворе. На этой ферме тоже стоял ужасный запах. А однажды мой папа выварил бобровый череп и прибил его к стене в жилой комнате в качестве сувенира...

Но поверьте, заниматься всеми этими вещами было намного приятнее, чем играть в *Gore*!

Убивать этих андроидов – одно удовольствие, так как, в отличие от других врагов, они не произносят навязшие в зубах банальности.



Всю жизнь мечтал оказаться на космической станции и подраться со скелетами...

ВЕРДИКТ

Плохая графика, несбалансированное оружие, примитивный дизайн уровней.

Перед вами – типичный пример подхалимажа, весьма важной разновидности общения в данной игре.

The Partners

Партнеры. Нет слов. **Дана Джонгеваард**

ИЗДАТЕЛЬ: **Monte Cristo**
РАЗРАБОТЧИК: **Monte Cristo**
ЖАНР: **Симулятор идиота**
URL: **www.montecristogames.com**
РЕЙТИНГ ESRB: **без оценки**
ЦЕНА: **$29.99**

ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium II 300, 64 MB RAM, 600 MB на диске**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **нет**
MULTIPLAYER: **нет**

Я даже не знаю, с какой колкости начать данный обзор. Поверьте, когда даже оглавление в мануале содержит ошибки, – это весьма дурной знак. Очень приблизительно *The Partners* можно описать как смесь *Ally McBeal* и *The Sims*. Главное достоинство игры – мириады технических ошибок и багов, благодаря которым я так и не смогла пройти ее до конца.

Всего имеется три кампании по 7 миссий каждая, место действия – адвокатские конторы. Как правило, вам ставятся задачи типа: «Ева должна перестать флиртовать с сотрудниками». Некоторые задания связаны с делами, которые ведут ваши юристы, но все, что вам показывают, – это процесс подготовки вашими партнерами материалов для слушаний и судебные вердикты. С точки зрения геймплея, сие выражается в том, что вы должны постоянно кликать на сотрудниках, заставляя их больше работать, – тогда у фирмы появится шанс выиграть дело, что принесет деньги, на которые вы сможете закупить различные предметы, чтобы удовлетворить потребности своих юристов.

Если же потребности юристов не удовлетворять, то упадет их производительность. Объекты и предметы мебели, которые вы должны приобретать, чтобы поддерживать в сотрудниках состояние перманентного счастья, имеют очень опосредованное отношение к указанным потребностям. Например, факс удовлетворяет потребность в спорте, а металлические части мебели (в отличие от деревянных) – жадность.

Но если в *The Sims* вы можете строить дома, создавать новых персонажей и копаться у них в мозгах, то *The Partners* крепко сдвигает именно ВАШУ крышу. В игре нет никакой свободы творчества, вы – раб капризных людей, действия которых абсолютно нелогичны и бессмысленны (например, здесь для босса совершенно нормальным является, проходя мимо, ударить сотрудника по голове, ни за что ни про что). Вы даже не можете насладиться строительством собственного офиса – все помещения созданы заранее. Интерфейс ужасен, и игра не становится на паузу, пока вы копаетесь в многочисленных меню.

К счастью, игра настолько часто зависает, что я не смогла пройти целиком ни одной кампании. Еще никогда я не была так благодарна судьбе за свою полную безграмотность в области программирования. В принципе, я могла бы исписать еще пару страниц, перечисляя причины, по которым я ненавижу *The Partners*, но мне жаль журнальную площадь. Избегайте этой игры!

ВЕРДИКТ ★☆☆☆☆
Чем играть в это, лучше сразу застрелиться!

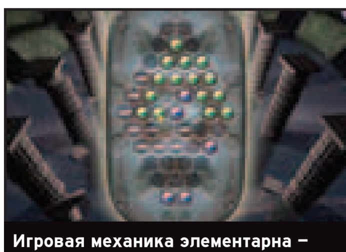
Assimilation

Сопротивление небесполезно. **Дана Джонгеваард**

ИЗДАТЕЛЬ: **Global Star Software** РАЗРАБОТЧИК: **Small Rockets** ЖАНР: **Strategy** URL: **www.globalstarsoftware.com** РЕЙТИНГ ESRB: **для всех** ЦЕНА: **$19.99**

ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium 400, 32 MB RAM, 200 MB на диске** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **64MB RAM** MULTIPLAYER: **LAN, Internet (2-8 игроков)**

Я была одной из тех несчастных, кто безнадежно подсел на головоломку *Bejeweled*, – я часами просиживала за компьютером, пытаясь побить рекорд самопровозглашенного бога Роберта Коффея (и, в конце концов, сумела сделать это, набрав 89.433 *[смешные вы, право ;-) В российской редакции мы набрали больше 250.000 одной левой]*). Поэтому я очень надеялась, что следующее творение компании Global Star Software под названием *Assimilation* будет не менее увлекательным.



Игровая механика элементарна – клонируйте или перемещайте свои фишки, чтобы захватить контроль над игровым полем.

Суть игры в том, что вы двигаете по игровому полю фишки, стараясь при этом запереть вражеские фишки или иметь к концу партии большинство фишек на поле. Имеется 10 игровых полей, причем на некоторых можно телепортироваться из одного угла в другой, а также три уровня сложности. Кроме того, режим multiplayer позволяет до 8 игрокам одновременно сразиться через LAN или Internet (впрочем, не все карты поддерживают такое количество участников).

Assimilation: Potty Ports – одно из десяти имеющихся игровых полей.

Честно говоря, я предпочитаю игры, в которых можно постоянно улучшать собственные результаты, вновь и вновь повышать счет, проходить игру все быстрее и быстрее. Но *Assimilation* почти не предоставляет возможностей для самосовершенствования – ведь задача сводится к тому, чтобы разгромить противника. Конечно, можно победить с минимальным преимуществом, а можно – и с максимальным, но, в принципе, это не имеет большого значения. Игра развлечет вас на короткое время, но в ней нет той изюминки, которая делает компьютерный паззл по-настоящему великим.

ВЕРДИКТ

Игра неплоха, но в Сети можно найти кучу значительно более увлекательных головоломок абсолютно бесплатно.

Combat Medic

Застегнуть полевую сумку.
Рафаэль Либераторе

ИЗДАТЕЛЬ: **Legacy Interactive** РАЗРАБОТЧИК: **Legacy Interactive** ЖАНР: **Medical simulation** URL: **www.legacyinteractive.com** РЕЙТИНГ ESRB: **с 13 лет, кровь, насилие** ЦЕНА: **$19.99**

ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III, 128 MB RAM, 825 MB на диске** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **256MB RAM** MULTIPLAYER: **нет**

Главным героем игры *Combat Medic* является военврач. В качестве члена спецкоманды вы должны спасать раненых в бою товарищей, используя ограниченный запас бинтов и медикаментов, и набрать при этом, по меньшей мере, 50 очков из 100 возможных. Ранения в грудь, сильные кровотечения, обнажившиеся органы, оторванные конечности – вот лишь несколько примеров из 45 типов ранений, с которыми может столкнуться управляемый вами врач до прибытия эвакуационного вертолета. В отличие от медиков, работающих в настоящих спецкомандах, которым воистину приходится быть мастерами на все руки, – как говорится, и хирургами, и гинекологами, – вы не сможете лечить раны, если у вас нет необходимого для этого медицинского оборудования, или вы не знаете, как с ним обращаться. Несмотря на наличие туториала, недостаток информации по медицинским процедурам и инструментам, скорее всего, станет серьезной проблемой для всех геймеров, кроме, разве что, профессиональных врачей.

Обходите данную игру за версту.

Вы можете попытаться спасти этого солдата. Или перезагрузить миссию.

Десять миссий протекают в пределах небольшой двухмерной карты, на которой крупными квадратными иконками обозначены и товарищи по команде, и противники, отчаянно палящие друг в друга. Когда кто-нибудь из своих оказывается ранен, военврач переключается в ужасно уродливый трехмерный режим, демонстрирующий пострадавшего солдата. К сожалению, интерфейс и геймплей не выдерживают никакой критики – игра постоянно зависает, время загрузки непозволительно долго, AI отсутствует в принципе, а 16-битная графика просто ужасна. Так что всем, кто не является студентом-медиком, любой ценой желающим попрактиковаться, я советую обходить данную игру за версту.

ВЕРДИКТ

Возьмите 1000 обезьян, поместите их в комнату, где стоят 1000 компьютеров, и даже за 1000 лет они не смогут пройти *Combat Medic* до конца.

The Sum of All Fears

Тактический, но туповатый симулятор. **Че Чоу**

ИЗДАТЕЛЬ: **Ubi Soft**
РАЗРАБОТЧИК: **Red Storm**
ЖАНР: **Tactical shooter** URL: **sumofallfears.ubi.com**
РЕЙТИНГ ESRB: **с 13 лет, насилие** ЦЕНА: **$29.99**

ТРЕБОВАНИЯ: **PII 450, 128 MB RAM, видео карта с 16 MB, 1GB на диске**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **PIII 600, видео карта с 32 MB**
MULTIPLAYER: **LAN, Internet (2-36 игроков)**

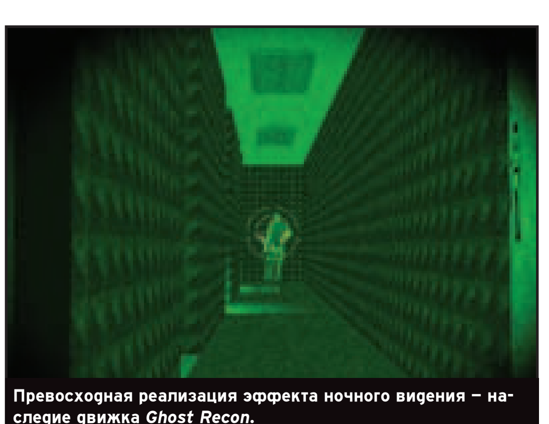
Если вы собираетесь купить игру The *Sum of All Fears* для того, чтобы еще раз встретиться с бравым ЦРУ-шником из одноименного фильма, то лучше не делайте этого. Вы получите упрощенный *Rogue Spear* на движке *Ghost Recon.* Фанатам *Rainbow Six,* надеющимся, что их любимый сериал обзаведется новыми крутыми фишками и кардинально улучшенной графикой, лучше подождать выхода *Raven Shield.* В *TSOAF* нет абсолютно ничего принципиального нового, более того, в целом игра меня разочаровала. В чем же дело?

Спасибо боевому товарищу по имени]V[aD]V[uPPeT!

Развиваясь параллельно с сюжетом фильма, данный шутер повествует о приключениях спецкоманды, так изящно проводившей секретные операции, мельком показанные в кинокартине. Одиночная кампания состоит из 11 миссий, цели которых давно уже навязли в зубах, – спасение заложников, добыча данных, необходимых для уничтожения баз террористов, и т.д. Но в отличие от предыдущих тактических шутеров компании Red Storm, в которых мы часами разрабатывали и оттачивали филигранные планы операций, *The Sum of All Fears* получился до обидного простым и прямолинейным. Читаем брифинг, выбираем один из заранее подобранных комплектов оружия – и вперед. Долой стратегию, да здравствует пальба!

Мы получили намного меньше, чем ожидали. В чем же дело?

Самая большая дверь в душевую в моей насыщенной жизни.



Превосходная реализация эффекта ночного видения – наследие движка *Ghost Recon.*

Впрочем, эта упрощенность с целью привлечь новых поклонников к чрезмерно хардкорному жанру была бы простительна, если б не постоянные дурацкие ошибки, допускаемые AI. Стоило мне оказаться на линии огня своих товарищей по команде, как я тут же получал от них пулю. Бойцы спецкоманды то и дело застревали в предметах мебели, углах и дверных проемах, становясь легкой добычей противника. Некоторые особо одаренные товарищи во время зачистки комнат бросали световые гранаты из-за моей спины, сводя на нет все наше преимущество. При таком ужасном интеллекте напарники из помощников превращаются в обузу.

К счастью, мозги врагов варят не намного лучше. То они засекают вас с противоположного конца карты, а то не слышат скрип двери за спиной или не замечают пролетевшую перед носом пулю снайпера. Кроме того, плохие парни почти всегда строго двигаются по траекториям, прописанным в их скриптах, любая попытка вылезти за эти рамки превращается для них в смертельно опасное испытание. В результате альтернативные режимы Firefight и Lonewolf оказываются значительно интереснее основной кампании.

Сейчас JungleSOuLjA перестанет любоваться африканскими веерами.

Однако, несмотря на недостатки AI, в *TSOAF* есть и положительные моменты. Графический движок *Ghost Recon* великолепно справляется с прорисовкой сложных и запутанных помещений, и при этом хорошо идет даже не на самых мощных компьютерах. Трехмерные модели игроков, врагов и пушек выполнены на удивление хорошо. Что еще более удивительно, *TSOAF* показал себя с самой лучшей стороны в многопользовательском режиме, – жаль только, что этот режим никому, по большому счету, не нужен. В тот момент, когда я пишу эти строки, в Интернете сражаются всего лишь около ста игроков. Так что, с одной стороны, найти компанию несложно, но с другой, не стоит надеяться, что *The Sum of All Fears* сможет догнать *Counter-Strike* по популярности в Сети. Скорее всего, игра понравится новичкам, мечтающим попробовать свои силы в жанре тактических шутеров. Но все хардкорные поклонники этого славного жанра вряд ли захотят тратить на *TSOAF* свои деньги и время, тем более что в самой ближайшей перспективе нас ожидает целая плеяда подобных проектов.

ВЕРДИКТ ★★½☆☆

Не совсем *Rogue Spear;* до *Counter-Strike* – как до луны.

Uncommon Valor

Маленький кусочек Тихоокеанской войны. **Брюс Герик**

ИЗДАТЕЛЬ: **Matrix Games**
РАЗРАБОТЧИК: **2 by 3 Games**
ЖАНР: **Wargame**
URL: **www.matrixgames.com**
РЕЙТИНГ ESRB: **без оценки**
ЦЕНА: **$49.99**

ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium II 400, 64 MB RAM**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **нет**
MULTIPLAYER: **PBEM, Hot-Seat (2 игрока)**

Зная, что данный воргейм разработан компанией 2 by 3 Games, где работают такие корифеи жанра, как Гари Григсби, Джоэль Биллингс и Кейт Бророс, можно представить себе, как здорово эти ветераны SSI смоделируют для нас сражения на Соломоновых островах. Признайтесь, наверняка в вашем воображении уже возникли красочные сцены захвата острова Гвадалканал? На самом деле, игра, о которой сегодня пойдет речь, не имеет ничего общего с вашими фантазиями. Абсолютно ничего. Впрочем, возможно, это не так уж и плохо.

По сути, *Uncommon Valor* – это прелюдия к новой масштабной игре от Гари Григсби, представляющей собой капитальную переработку его же классической вещи *Pacific War* (речь идет обо ВСЕМ периоде Войны на Тихом океане – от бомбардировки Перл-Харбора до капитуляции Японии, игра *War in the Pacific* должна выйти этой зимой). Хотя боевой движок, применяемый в *Uncommon Valor*, несколько отличается от такового в *Pacific War* (уж слишком разный масштаб военных действий), тем не менее, данная игра вполне дает представление о грядущем хите. Это отнюдь не детализированный симулятор конкретной битвы в южной части тихоокеанского театра военных действий, а крупномасштабная модель всей войны, при этом «увеличительное стекло» направлено на Соломоновы острова. Но, как выяснилось, на стратегическом уровне командования такой подход работает, а на тактическом – увы, нет.

В классическом воргейме Гари Григсби *Pacific War*, чтобы выигрывать битвы, вы должны были грамотно распределять свои силы перед началом сражений, в ход которых вы могли вмешиваться лишь ограниченно. В *Uncommon Valor* вы делаете то же самое – выделяете юнитов для миссий и даете им общие указания (например, морской поиск или атака), а детали боя по-прежнему находятся вне вашей власти. Иными словами, вы можете указать уровень Combat Air Patrol, но не в состоянии предугадать, когда именно ваши самолеты поднимутся в воздух. Длина каждого хода – один день, что означает невозможность управления каждым авианосцем в отдельности. То есть вы – адмирал, но не тот, кто стоит на мостике и непосредственно отдает команды своему флоту, а тот, кто отвечает за боевые действия на всем тихоокеанском театре.

Тактический движок последовательно демонстрирует все атаки.

Отслеживание судеб отдельных пилотов смотрится в данной игре немного не к месту.

Вы – адмирал, но не тот, кто стоит на мостике и непосредственно отдает команды своему флоту, а тот, кто отвечает за боевые действия на всем тихоокеанском театре.

Этот принцип хорошо работает в длительных кампаниях, но не годится для отдельных сценариев, так как в данном случае вся интрига закручена вокруг тактического противостояния авианосцев. И наличие/отсутствие того или иного корабля в нужном месте и в нужное время зачастую определяет успех/провал целой операции (например, битва в Коралловом море). А в *Uncommon Valor* вы не только не можете полностью контролировать действия авианосцев, но и вынуждены постоянно отвлекаться от главной цели, направляя действия огромного количества второстепенных юнитов, многие из которых вообще не оказывают никакого влияния на исход битвы (например, 12 P-40, базирующиеся в Таунсвилле!).

И получается, что, несмотря на полный набор знаменитых географических названий, ассоциирующихся с захватывающими маневрами и погонями авианосных кораблей друг за другом (Санта Круз, Коралловое море, восточные Соломоновы острова), мы получили набор ненатурально выглядящих и скучноватых сценариев.

К счастью, режим кампании удался авторам на «отлично». *Uncommon Valor* очень четко и убедительно показывает, почему военная кампания на Соломоновых островах была так важна для исхода всей войны, а также почему она протекала именно так, а не иначе.

Тем не менее, для тактической игры небольшого масштаба, каковой является *Uncommon Valor*, не очень подходит система, при которой все, что вы можете – это захватывать стратегические аэродромы, чтобы расширять зоны бомбежек и плотность самолетов в воздухе. Такой подход годится лишь для масштабных стратегических воргеймов, и из-за него игра потеряла свою остроту и увлекательность. Что ж, мы будем с нетерпением ждать выхода *War in the Pacific* этой зимой и надеемся, что тогда описанный выше боевой движок оправдает себя на все сто процентов.

VERDICT ★★★☆☆

***Uncommon Valor* – хорошая игра на неправильном движке.**

F1 2002

Чувство скорости... **Роб Смолка**

ИЗДАТЕЛЬ: **EA Sports**
РАЗРАБОТЧИК: **Image Space**
ЖАНР: **Racing**
URL: **www.easports.com**
РЕЙТИНГ ESRB: **для всех**
ЦЕНА: **$39.99**

ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium II 400, 128 MB RAM, 250 MB на диске, Direct 3D видеокарта с 16 MB RAM** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 800, 256 MB RAM, 1 GB на диске, Direct 3D видеокарта с 32 MB RAM, руль с обратной связью** MULTIPLAYER: **Internet, LAN (2-8 игроков)**

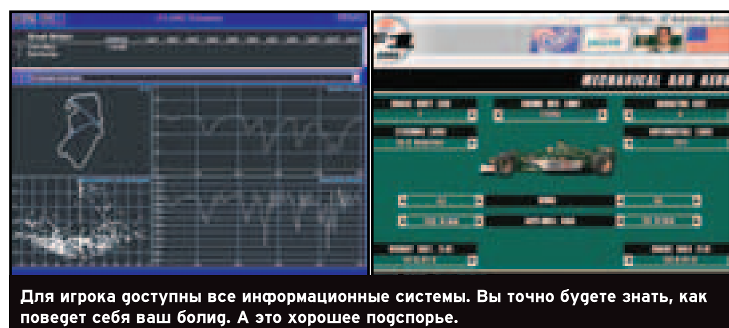
Вы мечтали когда-нибудь оказаться в кабине настоящей четырехколесной ракеты, на сумасшедшей скорости входить в крутые виражи и при этом бороться за победу с 21 оппонентом, каждый из которых больше всего на свете желал бы увидеть в зеркале заднего обзора, как ваша искореженная машина кувыркается по обочине трассы? Вот и я всегда с искренним ужасом относился к идее очутиться за баранкой настоящего болида, а жажду скорости удовлетворял, сидя в безопасном и комфортабельном кресле за компьютером. И должен сказать, новое творение EA Sports под названием *F1 2002* дарит поклонникам этих популярных гонок совершенно потрясающие ощущения.

F1 2002 является уже четвертым виртуальным воплощением «Формулы 1» за последние два года, и при этом все вышедшие в течение данного периода продукты умудрялись устанавливать новые уровни качества в гоночных симуляторах. *F1 2002* не стала исключением из этого правила. Она установила свои стандарты буквально во всем – от потрясающей физической модели до невероятной по красоте графики (при условии, что ваша система способна потянуть игру с максимальными настройками). Так что задача, стоящая теперь перед очередной частью *Geoff Crammond's Grand Prix,* – превзойти *F1 2002* – представляется весьма и весьма непростой.

Подобно знаменитой гоночной серии от компании Papyrus, *F1 2002* стремится угодить абсолютно всем игрокам. Эксперты получили в свое распоряжение гигантское количество опций и настроек, позволяющих выжать из двигателя все, на что он только способен, и еще чуть-чуть сверх того. Ну а новички могут перевести большинство функций на автомат, отрегулировать «злобность» и уровень мастерства управляемых компьютером оппонентов и просто насладиться сумасшедшей скоростью, постепенно осваивая навыки, необходимые для езды с реалистичными настройками.

Вы только полюбуйтесь на эти плавные линии! Неплохая тачка, а?

Компьютеру можно поручить множество функций – и тогда ситуация, подобная этой, скорее всего, не возникнет.



Для игрока доступны все информационные системы. Вы точно будете знать, как поведет себя ваш болид. А это хорошее подспорье.

Соперники в *F1 2002* ведут себя совсем как люди, и даже ошибаются примерно так же.

В отличие от большинства гоночных игр, соперники в *F1 2002* не ездят, как влитые по идеальным траекториям, а напротив – ведут себя совсем как люди, и даже ошибаются примерно так же. Несчастные случаи типа поломки двигателя или прокола шины случаются с ними (как и с вами) в самые неподходящие моменты, а езда в тесном окружении болидов оппонентов дает неплохое представление о том, что творится на трассах настоящей «Формулы 1». Кроме того, каждый виртуальный спортсмен стремится вести себя так же, как и его реальный прототип, – ведь в *F1 2002* все настоящее: команды, трассы, автомобили, правила...

Впрочем, создать совершенную игру, наверное, так же трудно, как безукоризненно пройти круг на мощном болиде, – не лишено недостатков и творение EA Sports. Во-первых, это невероятно долгое время загрузки, даже на самых мощных машинах. Во-вторых, динамическая погода, часто меняющаяся прямо во время гонки, – это, конечно, здорово, но графическая реализация данного процесса авторам откровенно не удалась (и это притом, что по частоте кадров смена погоды ударяет очень ощутимо). В-третьих (и последних), в *F1 2002*, разумеется, можно играть с клавиатурой или геймпадом, но чтобы по-настоящему почувствовать ее физику, совершенно необходим руль с обратной связью (или, на худой конец, аналоговый джойстик).

Впрочем, яркое сияние, исходящее от *F1 2002*, ничуть не меркнет от перечисленных выше придирок, мы вообще заметили их только на фоне великолепия всех остальных аспектов игры. Новый шедевр EA Sports заслуживает самого пристального внимания всех поклонников виртуальных гонок.

ВЕРДИКТ ★★★★½

Сочетание аутентичности гоночного процесса и доступности для самой широкой аудитории. Не пропустите эту игру!

Миссия CO2: Battlefields представляет собой напряженное одиночное сражение. Вы должны отобрать у врага высоту и отбить его контратаки.

Operation Flashpoint: Resistance

Да здравствует Сопротивление! **Рафаэль Либераторе**

ИЗДАТЕЛЬ: **Codemasters** РАЗРАБОТЧИК: **Bohemia Interactive** ЖАНР: **Shooter** URL: **www.codemasters.com** РЕЙТИНГ ESRB: **с 17 лет, кровь, насилие** ЦЕНА: **$29**

ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium 4 500, 128 MB RAM, 550 MB на диске, наличие оригинальной игры** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium 4 700, 256 MB RAM** MULTIPLAYER: **Internet, LAN (2-16+ игроков)**

Bohemia Interactive продолжает с похвальной скоростью выпускать адд-оны к мегахиту *Operation Flashpoint* и, надо признать, *Resistance* оказался вполне достоин своего великого предшественника. На самом деле, менеджеры Codemasters вполне могли бы продавать его в качестве полноценного продолжения. *Resistance* предлагает: новый остров площадью 100 квадратных километров, кампанию из 20 миссий, 5 одиночных сценариев, новое оружие и машины, улучшенный графический движок и кучу многопользовательских карт и режимов – все это делает его новым этапом качества для expansion pack'ов.

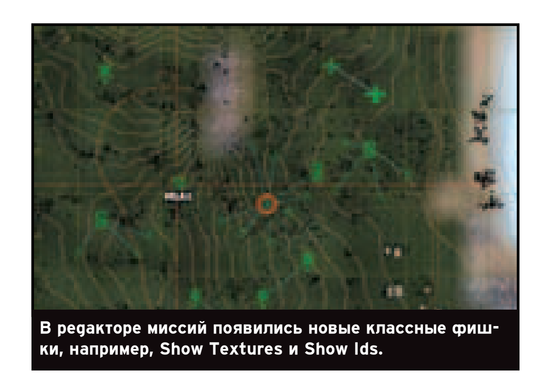
Партизанская война

Одиночный режим *Resistance* включает кампанию, навороченный скриптовый сюжет которой разворачивается во времена Холодной Войны, и 5 отдельных миссий, объединенные одной общей особенностью – все они представляют собой бешеный, полный адреналина экшен. Кампания выполнена в лучших традициях оригинальной игры и при этом включает множество новых видов деятельности, например, сбор оружия и оборудования, вербовку бойцов и т.д. – именно благодаря этим нововведениям ты понимаешь, как здорово проработана каждая отдельная миссия.

Скрипты, движущие сюжет, великолепны – ролики на движке, продвинутые диалоги, голос за кадром… История разворачивается за несколько лет до событий оригинальной *Operation Flashpoint: Cold War Crisis*. Главный герой кампании – Виктор Трошка, отставной боец российского спецназа. Его родной остров, принадлежащий независимой Республике Ногова, оказывается захвачен советскими войсками, и это переполняет чашу терпения Виктора. Управлять им можно как от первого, так и от третьего лица – под нашим четким руководством бравый спецназовец проведет солдат своей армии сопротивления через 20 увлекательнейших миссий, в которых придется и мосты взрывать, и оборону держать, и танки угонять…

Сами миссии достаточно сложны, а задачи их – весьма разнообразны. Главная проблема на протяжении всей кампании – раздобыть достаточно оружия и боеприпасов, чтобы противостоять превосходящим силам Советов, т.к. вашим солдатам постоянно не хватает стволов, патронов и бронированных средств передвижения. Именно сбор ресурсов делает каждую миссию такой напряженной – ваши силы крайне ограничены, а ведь надо не только выполнить задачи, но и собрать с тел врагов оружие и амуницию. Соответственно, бойцы Сопротивления научились поднимать и ронять предметы, и теперь их можно экипировать по своему вкусу. Правильно подобранное снаряжение – вот ключ к проведению успешных партизанских операций, конечной целью которых является полное выдворение российских захватчиков.

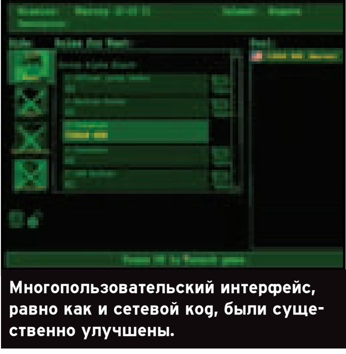
Ролики, хотя и бывают иногда затянутыми, тем не менее, полны драматизма и действи-


В редакторе миссий появились новые классные фишки, например, Show Textures и Show Ids.

Модели персонажей и уровни были серьезно улучшены. А ролики на движке создают ощущение участия в фильме про войну.

Появилось много новых средств передвижения – мотоцикл, лодки, автомобили и т.д. Плохо только, что мотоцикл – не «Харлей»...

И без того богатый арсенал *Flashpoint* пополнился новыми образцами – FM-FAL, Uzi, пулемет Skorpion, пистолеты Glock 17 и Barreta 92F. Но советская базука по-прежнему вне конкуренции...


Многопользовательский интерфейс, равно как и сетевой код, были существенно улучшены.

Resistance – вещь настолько цельная и самодостаточная, что компания Codemasters вполне могла бы продавать этот адд-он в качестве полноценного продолжения.

тельно помогают двигать сюжет. Именно скриптовые сцены на движке создают ощущение участия в эпическом кинофильме. Чего стоит, например, финальная битва, являющаяся кульминацией всей кампании, когда Трошка, спасая свой остров, должен одолеть несметные полчища врагов! Поверьте, это воистину выдающийся момент – такое нечасто встретишь в современных играх.

5 отдельных миссий предназначены, в основном, для хардкорных поклонников *Operation Flashpoint*. Назвать их сложными – значит сильно смягчить суровую действительность, поскольку каждая миссия требует от вас максимальной концентрации и напряжения с начала и до самого конца. Расслабьтесь на секунду – и вы покойник. Что еще более важно, каждый одиночный сценарий включает целую кучу разнообразных заданий – эскортировать конвой со снаряжением, носиться на «Хаммере» по всей карте, избегая столкновений с противником, атаковать вражескую базу на вертолете «Апач» и т.д...

Плюсы и минусы

Одним из главных недостатков *Operation Flashpoint* всегда считался простоватый графический движок. *Resistance* в большой степени решает эту проблему – наземные объекты и модели персонажей теперь выглядят в высоком разрешении вполне прилично, увеличилось количество деревьев... Но если у вас не супербыстрая система, то игра периодически будет ощутимо тормозить. У меня, например, частота кадров регулярно падала даже на машине с процессором 2.4 GHz и видеокартой GeForce4 Ti 4600. Озвучка тоже не лишена багов, EAX и поддержка многоканального звука работают плохо. Отключение аппаратной акселерации аудио решило ряд проблем, но все равно амбициозная попытка ребят из Bohemia Interactive создать «объемное звуковое окружение» скорее раздражает, чем радует. Тем не менее, я хотел бы еще раз подчеркнуть, что ни один из этих недостатков ни капли не умаляет достоинства геймплея.

Более того, *Resistance* существенно улучшает многопользовательский режим *Operation Flashpoint*, предлагая обновленный интерфейс, встроенный в игру браузер, поддержку серверов GameSpy и упрощенную процедуру распределения ролей между игроками. То есть *Resistance* не просто работает более быстро и стабильно – теперь стало намного проще подключиться к игре. А новые карты и режимы делают этот адд-он оптимальным выбором для больших сетевых баталий.

Без сомнения, *Operation Flashpoint: Resistance* займет почетное место в специальном Зале Славы для адд-онов. Заплатив за expansion pack, вы получаете, по сути, полноценное продолжение – отличный подарок для всех фанатов оригинальной игры. Так что не теряйте времени – бегом в магазин и вступайте в Сопротивление, вы нужны острову Ногова!

ВЕРДИКТ ★★★★½

Перед нами новый эталон качества адд-онов – масштабность и инновации _Resistance_ вполне тянут на самостоятельную игру.

Моя коллекция карт. Сколько дадите за Goblin Matron?

Magic: The Gathering Online

Тапни моего эльфа, пожалуйста… **Джейсон Капалка**

ИЗДАТЕЛЬ: **Wizards of the Coast** РАЗРАБОТЧИК: **Leaping Lizard** ЖАНР: **Turn-based strategy** URL: **www.mtgonline.com** РЕЙТИНГ ESRB: **с 13 лет, легкое насилие** ЦЕНА: **$14.95 + $3.29-$9.99 за дополнительные наборы карт**

ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium II 333, 64 MB RAM, 600 MB на диске, модем** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **высокоскоростное подключение к Интернету, куча денег** MULTIPLAYER: **только Интернет**

Эй, чувак! Да, да, ты. А ну-ка иди сюда, я тебе кое-что покажу. Да, я знаю, что ты только что купил *WarCraft III* и *Neverwinter Nights*, но ты просто обязан взглянуть на это. Ага. Ты только посмотри на эту милую графику, как будто вышедшую из 1995 года, – классика не стареет, парень, так и знай. Ах, да, еще же есть звук! Ты только послушай, как оно пищит! Класс!

Как, ты еще не решился? Ну так обрати внимание на интерфейс. Ты можешь, как угодно менять его размеры. Круто, да? А еще ты можешь часов 6-7 провести, пытаясь в нем разобраться, но поверь, дело того стоит. ОК, теперь я тебе покажу бой. Видишь дракона? Да, да, тот самый маленький белый квадратик с расплывчатой картинкой. И сейчас он будет атаковать. Вау! Нет, ты видел?! Он повернулся на 90 градусов. И пикнул. Дурачина, это же круто!

А сейчас я растолкую тебе самую кульную фишку. Ты должен покупать всех этих юнитов и заклинания за реальные деньги. Ага. Причем ты не сможешь выбирать то, что тебе нужно, но поверь, если купить случайным образом достаточно много карт, среди них почти наверняка попадутся хорошие. Ага. В конце концов, ты можешь стать владельцем классной коллекции стоимостью 200, а то и все 300 баксов.

Здорово, а?

Может быть, вы думаете, что я что-то утрирую? Да нет же, ни капельки!

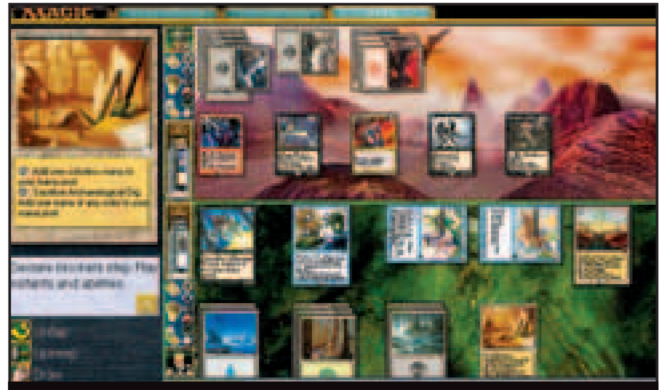
По целому ряду причин долгожданная онлайновая версия популярнейшей игры *Magic: The Gathering* является чистой воды оскорблением всем компьютерным играм. Бог с ними, с уродливой антикварной графикой и головоломным интерфейсом, – но большинство потенциальных игроков наверняка оттолкнет дурацкая ценовая система. Если вас смешат люди, тратящие кровные деньги на покупку картонных квадратиков, которые они называют коллекционными картами, то я могу представить себе вашу реакцию на предложение платить настоящие деньги за ВООБРАЖАЕМЫЕ карты.

Вообще, недостаток воображения у авторов чувствуется буквально во всем, и это очень раздражает. В отличие от недавно вышедших *«Демиургов»*, которые использовали сходную с *MTG* игровую механику, но при этом демонстрировали трехмерных существ и красочные заклинания, *Magic: The Gathering Online* не может похвастаться вообще никаким аудио- или видеоэффектами, если не считать нескольких примитивных звуков и возможности наблюдать, как карты переворачиваются.

Правда, можно выбрать себе одного из трех аватаров, но поскольку игровые арены выглядят как стоящие рядом столы с сидящими за ними игроками, то непонятно, поче-

Великолепный дизайн подобен ароматной розе, растущей на гигантской куче навоза.

Бои увлекательны и захватывающи. Особенно, когда Shivan Zombie идет в атаку.



Насладитесь поединком двух магов! И не расстраивайтесь, если не сможете прочитать мелкий текст на этой картинке, – в игре его тоже совершенно невозможно разобрать.

Magic Online или *Обираловка Online?* Спросите своего бухгалтера...

му авторы не пошли дальше по пути достоверности и не расставили, например, вдоль стен полки с комиксами, не предложили нам в качестве аватара «Потного Парня в Кепке Задом Наперед» или, скажем, «Прыщавого Тинейджера»...

Если вы еще не знакомы с правилами *Magic: The Gathering*, то даже не думайте о том, чтобы выучить их с помощью этой игры, – при таком ужасном качестве и малом количестве туториалов вы гораздо проще и быстрее сможете сделать это в реальной жизни (см. заметку *«Впечатления новичка»*). Но вот если вы являетесь постоянным игроком в *MTG* или (подобно мне) бывшим игроком, бросившим это дело из-за проблем с нахождением партнеров (а также из-за нежелания посещать пропахшие затхлостью клубы и магазины комиксов), то вполне возможно, что вы, невзирая ни на что, попадетесь на этот крючок.

Для людей, подобных нам, электронные карты могут оказаться даже ценнее реальных, ведь свою пыльную колоду я, скорее всего, уже никогда больше не буду использовать по назначению. И реальные деньги, за которые можно продать эти байты информации, придают им в наших глазах не меньшую ценность, особенно когда тебе случайно попадется какой-нибудь раритет.

И хотя графика и звук ужасны, игра включает в себя практически все возможные варианты турниров, лиг и командных соревнований по *MTG* – от хардкорных Constructed-турниров для игроков, чьи коллекции насчитывают сотни карт, до соревнований с запечатанными колодами, на которых все равны; от игр между командами, которые могут длиться месяцами и рассчитаны на людей, играющих от случая к случаю, до элитарных бустерных и рочестерных драфтов и т.д... Разумеется, чтобы насладиться всем этим, вам придется раскошеливаться на реальные баксы – чтобы покупать карты и платить регистрационные взносы участника соревнований.

И еще одна очень важная вещь, о которой необходимо упомянуть, – дизайн игры просто великолепен. Созданный еще Ричардом Гарфилдом и отполированный за прошедшие с тех пор годы до ослепительного блеска, этот дизайн подобен ароматной розе, растущей на гигантской куче навоза. Не всякий решится штурмовать эту гору. Но тот, кто доберется до вершины, будет вознагражден за все труды – при условии, что в процессе подъема он не потеряет чувство обоняния...

ВЕРДИКТ ★★☆☆☆

Игра одновременно прекрасна и ужасна. Ужасного намного больше...

ВПЕЧАТЛЕНИЯ НОВИЧКА

Будучи полнейшим новичком в мире коллекционных карточных игр, подобных *MTG*, я являлась как раз тем самым «казуальным» игроком, которого компания Wizards of the Coast рассчитывала заманить в свои сети низкой ценой на коробку с игрой. Мои впечатления от покупки? Самые негативные! Туториал дает кое-какие намеки относительно возможных стратегий победы и разъясняет процедуру выкладывания карт. И все. В реальной игре единственной для меня возможностью понять, как использовать то, что я держу в руке, было пассивное наблюдение за тем, как оппонент вышибает из меня дух, используя те же самые карты. А уж понять, какие карты стоит покупать, было и вовсе невозможно. В онлайновом магазине нет никаких указаний на то, что может быть полезно для начинающего игрока, – ни инструкций, ни советов. Хотите услышать что-нибудь еще более маразматическое? Пожалуйста – когда я решила купить один из виртуальных бустеров, оказалось, что его сейчас нет в продаже! Как такое могло случиться?? Ведь в реальности его и так не существует!!!

В своем интервью, опубликованном в *CGW №01 (июнь 2002)*, старший менеджер по маркетингу Wizards of the Coast Кайл Мюррей утверждал, что компания разработала систему, с помощью которой все новички быстро и без проблем станут полноправными членами онлайнового сообщества. Возможно, Кайлу следовало бы заглянуть в тренировочный зал и посмотреть на мучения людей, борющихся с этой кошмарной системой. Если бы не помощь моих коллег, я, наверное, вообще не продвинулась бы дальше покупки коробки с игрой.

Дана Джонгеваард

Несмотря на свой возраст, графический движок *MechWarrior 4* по-прежнему смотрится очень неплохо.

MechWarrior 4: Inner Sphere Mech Pack

Платить деньги за патч?! **Тьерри Нгуен**

ИЗДАТЕЛЬ: **Microsoft** РАЗРАБОТЧИК: **Cyberlore** ЖАНР: **Симулятор роботов** URL: **www.microsoft.com/games/mechwarrior4** РЕЙТИНГ ESRB: **с 13 лет, насилие** ЦЕНА: **$12.95**

ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium II 300, 64 MB RAM, 55 MB на диске, наличие *MechWarrior 4*** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 800, 256 MB RAM** MULTIPLAYER: **Internet, LAN (2-16 игроков)**

Какой фанат *MechWarrior* откажется от нескольких новых классных роботов? Или не захочет опробовать устройство, которое заставляет соперников думать про тебя что-то вроде: «А-а, этот парень пришел сюда не для того, чтобы убить меня, а просто так, для красоты...» В общем, если вы действительно хотите насладиться всеми этими прелестями, то готовьте бабки.

Адд-он *Inner Sphere Mech Pack* предоставит в ваше распоряжение такие мехи старой школы, как Zeus, Dragon, Highlander и Hunchback, а также IFF Jammer и две многопользовательских карты. Все это богатство предназначено для мультиплеерных баталий или режима Instant Action. Поскольку однопользовательская кампания отсутствует как факт, возникает резонный вопрос: «А не маловато будет?» Я-то, наивный, надеялся получить нормальный одиночный режим – хотя бы в качестве основы для многопользовательских сражений. Немного странно предполагать, что я мечтаю выйти в онлайн и с кем-то рубиться просто для того, чтобы узнать, что же такого я купил. Черт побери, между прочим, упомянутый Instant Action позволит нам использовать только новых мехов и IFF Jammer, – т.е. новые карты в данном режиме недоступны!

Джефф Грин сеет смерть на крутом мехе под названием Dragon – одном из четырех, представленных в адд-оне. Карта, кстати, называется Coliseum, и ее можно бесплатно скачать в Интернете.

Иными словами, вы должны выложить кровные денежки за 1 новое оружие и 4 новых меха. Да, на диске будут еще 2 многопользовательских карты, но их можно скачать в Интернете совершенно бесплатно. Так что решайте сами – охота вам платить 13 баксов за пять новых предметов, которые можно использовать только в режиме multiplayer, или нет. Если вы – упертый фанат многопользовательского *«Мехворриора»* и деньги не имеют для вас значения, то флаг вам в руки. Но учитывая, что ребята из Восточной Европы выкладывают новые боевые машины для своих игрушек бесплатно (например, для *Operation Flashpoint* и *«Ил-2 Штурмовик»*), представляется довольно странным, что Microsoft хочет получить по $2.60 за каждый объект своего адд-она.

В конце концов, авторы *Counter-Strike* и *Operation Flashpoint* дают обладателям оригинальной игры возможность выбора – или бесплатно скачивать гигантский патч, или же заплатить совершенно номинальную сумму за CD. Но Microsoft хочет, чтобы абсолютно все, даже обладатели высокоскоростных каналов, платили деньги за 60 Mb контента.

Heavy Gauss Rifle пробивает все что угодно – идеальное оружие для многопользовательских битв.

По большому счету, *Inner Sphere Mech Pack* – неплохой подарок для любителей мультиплеера, но, видя, что Microsoft хочет заставить геймеров раскошелиться за патч и несколько новых машин (т.е. за то, что все нормальные компании предоставляют своим клиентам бесплатно), я не могу отделаться от очень неприятного осадка в душе.

ВЕРДИКТ ★★☆☆☆

Неплохой подарок для любителей мультиплеера, который следовало бы распространять бесплатно.

Решайте сами – охота вам платить 13$ за пять новых предметов, которые можно использовать только в режиме multiplayer, или нет.

НЕДЕТСКИЕ ГОНКИ
Новая потрясающая игра
от Creat Studio — супер-команды,
принимавшей участие в разработке
блокбастеров Heretic II, Revenant, Battlezone,
Civilization: Call to Power, Star Track: Armada II,
Quake II MP, X-Men, и десятка других!
НОВОЕ КАЧЕСТВО РОССИЙСКИХ ИГР!
ФИРМА «1С»
creat studio
ЖДИТЕ ОСЕНЬЮ

Neverwinter Nights

Советы по прохождению *Neverwinter Nights.*

Эллиот Чин

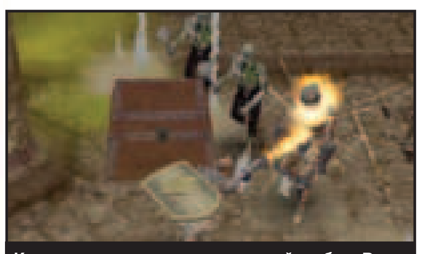
Последнее творение канадской компании BioWare – это эпическая драма, которая может подарить игроку не меньше удовольствия, чем серия *Baldur's Gate*. Ниже приводятся несколько советов по **созданию персонажа, выбору для него навыков и талантов (feats), многопользовательскому режиму,** а также **финальной битве.**

Выбор персонажа

Самый важный выбор, который вы делаете за всю игру, – это профессия героя. В *Neverwinter Nights* имеется целых 11 классов, и все они обладают уникальными свойствами и бонусами.

Прежде всего, надо иметь в виду, что вас ждет множество сражений. Поэтому, возможно, лучшим выбором для кого-то станет один из бойцовских классов – Fighter, Barbarian, Ranger или Paladin. Играть ими легче всего, ибо все, что эти ребята умеют, – махать мечом. Им также доступны очень эффективные боевые способности, при этом Fighter является самой мощной машиной убийства из всех четырех, а на втором месте стоят Paladin и Barbarian – у первого лучше защита, а у второго – атака. С точки зрения физических возможностей Ranger самый слабый, но зато, начиная с 4 уровня, он может призывать на помощь существ, добавляя, таким образом, в партию третьего члена. Кроме того, если сделать из рейнджера мультиклассового персонажа Ranger-Rogue, то он получит бонус к атаке исподтишка (sneak attack).

Не менее привлекательными представляются и колдующие герои. Для желающих обрушивать на врагов мощные деструктивные заклинания оптимальным выбором станет Sorcerer. Он способен кастовать за день больше спеллов, чем все остальные классы, хотя имеет довольно ограниченный ассортимент заклятий. С другой стороны, в бою вам понадобится не столько большой выбор, сколько самые мощные и эффективные заклинания. А чтобы скомпенсировать небольшое их количество, возьмите



Клирик-эльф – это оптимальный выбор. Вы можете использовать длинный меч, носить самую лучшую броню, кастовать усиливающие и атакующие заклинания, драться почти как файтер, вызывать на подмогу существ, лечить союзников, отпугивать нежить...

несколько талантов из разряда metamagic – они повысят длительность и усилят эффективность ваших самых любимых заклятий.

В общем, и бойцы, и маги – это отличный выбор, но не следует сбрасывать со счетов и профессию Cleric – в 3-ей редакции D&D священники являются одним из самых мощных классов. Как и волшебники, они способны вызывать на подмогу существ, но при этом имеют больше хит-пойнтов, более высокий бонус к атаке, а также могут носить любую броню, не боясь провалить заклинание. Конечно, в рукопашной клирики не так эффективны, как бойцы, но с помощью усиливающих заклятий (например, Bull's Strength, Bless и Divine Power) они вполне способны постоять за себя в ближнем бою. А благодаря тому, что в 3-ей редакции число атакующих клирических заклинаний увеличилось, по «огневой мощи» священники стали ненамного отставать от магов – взять хотя бы спеллы Searing Touch, Hammer of the Gods и Firestorm. А способность лечить себя и других?

Druid, в принципе, тоже является неплохим выбором. В отличие от клирика, он не может носить тяжелую броню, зато в дополнение к вызванным существам получает зверя-компаньона – т.е. подобно классам Wizard и Sorcerer может увеличить количество членов в группе до четырех.

Если вы решили играть за рейнджера, то тщательно выбирайте своих «любимых врагов» (favoured enemies). Во-первых, в ходе прохождения вам предстоит убить множество людей, так что первым врагом выбирайте именно человека. Кроме того, в начале игры придется драться с несколькими гигантами, огры и тролли будут часто появляться в Главе 2, а в Главе 3 к ним вновь присоединятся гиганты. Не нужно выбирать в качестве «любимых врагов» драконов или гоблинов – драконов в игре слишком мало, а гоблины настолько слабы, что специальный бонус против них вам не потребуется.

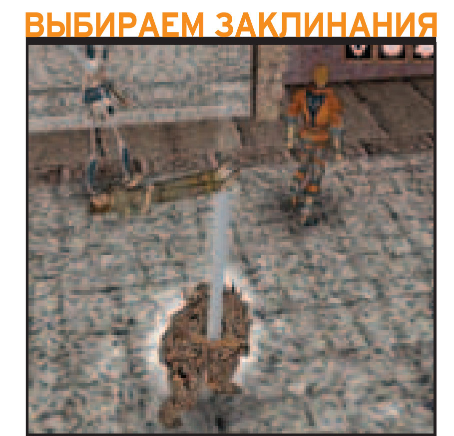
Играя за вора, всегда первым делом направляйте в атаку своего напарника (наемника или вызванное существо) – тогда вы сможете нанести удар исподтишка и нанести двойной урон.

Наемники

Без наемников вам не обойтись, это понятно. Но кого брать? На выбор предлагаются: Barbarian, Bard, Cleric, Monk, Rogue и Sorcerer. Очевидно, что компаньон должен компенсировать ваши слабые стороны. Т.е. если вы боец, то вам потребуется или лечение, или мощная атакующая магия, – иными словами, нужен Cleric или Sorcerer.

Если вы – волшебник, то вам потребуются мускулы и лечение. Впрочем, брать именно бойца в качестве наемника необязательно – его роль может выполнить вызванное существо (если же вы все-таки желаете непременно иметь бойца, то лучшим выбо-

ВЫБИРАЕМ ЗАКЛИНАНИЯ



Для волшебников наличие защитных заклинаний, вроде Stoneskin, – вопрос жизни и смерти. И Wizard, и Sorcerer должны постоянно находиться под их действием.

Заклинания, причиняющие противнику серьезный урон, – типа Fireball и Horrid Wilting – это здорово, но не забывайте и о вспомогательных заклятьях вроде Haste, Stoneskin и Dispel Magic – они способны сильно продлить жизнь героя. Например, Haste дает сразу кучу бонусов, включая повышение AC и способность кастовать больше заклинаний в течение раунда; кроме того, оно значительно повышает возможности спутников и вызванных монстров. Зачастую усилить союзников в бою оказывается значительно полезнее, чем скастовать разрушительное заклинание.

Обязательно изучайте заклинания, снижающие наносимый вам урон, – Ghostly Visage, Stoneskin и Ethereal Visage, т.к. многие стычки превращаются в рукопашные потасовки, когда враги подходят к вам вплотную. Например, заклятье Stoneskin вполне способно компенсировать малое количество хит-пойнтов у классов Wizard или Sorcerer.

Заклинание Dispel Magic очень полезно в драках с мощными боссами, которые любят кастовать на себя кучу усиливающих спеллов. Впрочем, в отличие от настольных игр по D&D, в *Neverwinter Nights* таких ситуаций будет не так уж и много, так что Sorcerer'ам можно ограничиться одноразовыми свитками Dispel Magic.

Вообще, классам Sorcerer и Bard, которые должны выбирать, какие заклинания изучать, следует по максимуму использовать metamagic-таланты, чтобы использовать свой скудный арсенал максимально эффективно.

Вскрываем сундуки

Если в партии нет вора, то сундуки и двери придется взламывать. Для этого потребуются таланты Power Attack и Improved Power Attack. Все неживые объекты в игре обладают параметром damage reduction и абсорбируют часть наносимого им урона. Т.е. если за атаку герой наносит 5 пойнтов урона, а значение damage reduction у сундука равно 5, то вы никогда не сможете его открыть. Но, имея Power Attack и Improved Power Attack, вы можете увеличить наносимый damage за счет точности, – а поскольку неодушевленный объекты имеют очень низкий AC, то попасть по ним не составит никакой проблемы.

Вместо того чтобы брать в партию барда или вора, вы можете попробовать самостоятельно разбивать замки. За всю игру вам встретятся всего несколько сундуков, действительно требующих наличия вора.

Талант Cleave отлично подходит для сражений с большими группами слабых врагов.

Трофеи

Всегда сохраняйтесь перед тем, как открывать ценные сундуки – не те, что разбросаны по улицам, а те, что принадлежат значимым NPC. Содержимое сундуков генерируется случайным образом, так что вы можете много раз сохранять и загружать игру, пока не наткнетесь на то, что оптимальным образом подходит для вашего героя.

ром станет Monk). Обойтись без вора можно, выбрав в качестве фамильяра Pixie. Так что лучше уж взять клирика.

Вор очень хорош для обезвреживания повушек и открывания замков. Однако повушек на вашем пути встретится не так уж и много, а большую часть сундуков можно просто разбить. Бардесса в этом смысле аналогична вору, но в целом эффективность девушки значительно ниже, чем у остальных наемников. Несмотря на то что красотка способна неплохо усиливать напарников, у нее недостаточно здоровья, чтобы подобно клирику лезть в битву, и недостаточно мощные заклинания, чтобы подобно магу помочь вам файерболами в критической ситуации. Sorcerer способен открывать сундуки и двери заклинанием Knock и обеспечивает хорошую огневую поддержку. Таким образом, для героя-воина оптимальным партнером являются Sorcerer или Cleric.

Выбор навыков

Несмотря на все разнообразие доступных героям умений, необходимость некоторых из них совершенно очевидна. Все воины (за исключением рейнджера) получают довольно мало skill points, так что вкладывайте их в такие боевые навыки, как Parry и Discipline. Особенно полезен скилп Discipline в многопользовательской игре вроде Contest of Champions, потому что персонажи живых игроков используют свои таланты значительно чаще, чем управляемые компьютером в одиночной кампании. Навыки типа Persuade для большинства классов (кроме паладина), по большому счету, бесполезны.

Спелл-кастеры должны по максимуму прокачивать скилп Concentration. Почти все стычки заканчиваются рукопашной потасовкой, так что ваш герой должен быть в состоянии колдовать под градом ударов.

Lore – неплохая штука, сохраняющая ваше время (об экономии денег на идентификации предметов речь не идет – к концу игры у вас будет вдоволь золота), его можно взять, чтобы просто облегчить себе жизнь

Навыком Taunt обычно пренебрегают, но если у вас есть достаточно скилп-пойнтов, то он совсем не помешает. Правда, против волшебников с высоким значением скилпа Concentration он работает редко, но против тупых бойцов действует просто «на ура», понижая их класс брони.

Таланты (Feats)

Основное предназначение талантов – сделать каждого персонажа уникальным и неповторимым. Выбор их огромен, и всем классам, кроме, пожалуй, файтера, предстоит не раз принимать очень непростые решения.

Самый важный универсальный feat – Toughness, он обязателен для всех героев с низкими значениями hit

Благодаря своей способности заводить зверей-компаньонов и фамильяров, Классы Druid, Sorcerer и Wizard могут собрать партию из четырех персонажей.

Партия из 4-х персонажей

Одно из преимуществ спелл-кастеров заключается в том, что вы можете довести количество членов в группе до четырех. Нанять спутника может любой. Колдующие герои (кроме паладинов) способны вызвать одно существо-компаньона – и вот нас уже трое. Но классы Wizard и Sorcerer могут еще призвать фамильяра – итого, четверо. Таким образом, в NWN можно получить полноценную партию из представителей четырех классов: герой – Wizard, спутник – Cleric, фамильяр – Fairy (вор), вызванное существо – какой-нибудь мощный монстр (файтер). Это обстоятельство делает классы Wizard и Sorcerer лучшими кандидатами на роль основного героя. Но помните, что в этом случае вам придется часто отдыхать, так как заклинания имеют тенденцию быстро заканчиваться. Так что, возможно, есть смысл дать герою один уровень файтера (если вы – Wizard) или паладина (если Sorcerer), чтобы улучшить его здоровье и повысить умение пользоваться оружием и броней.

Поскольку, как правило, после того как заклинания кончаются, вам еще приходится какое-то время действовать, один-два уровня в какой-нибудь воинской профессии могут оказаться весьма грамотным решением. Но помните: не больше, чем 2 уровня, иначе вы не сможете освоить мощнейшие заклинания 9 уровня!

MULTIPLAYER

Если вы играете за вора, или в партии присутствует персонаж со свойством Sneak Attack, наподобие этой пантеры, – всегда атакуйте врага сзади, чтобы удвоить наносимый урон.

В PVP-играх (player vs. player) – например, в новом модуле от BioWare под названием Contest of Champions – безраздельно властвуют рукопашные бойцы. Дело в том, что расстояния между противниками в *NWN*, как правило, невелики (в отличие от настольных игр, когда сражающихся могут разделять сотни футов) – т.е. враг приближается к вам на дистанцию удара мечом в течение нескольких секунд.

Прежде всего обратите внимание на размер своей партии. В группах из 3 и менее игроков не должно быть больше одного спелл-кастера. Его основное предназначение – усиливать остальных заклинаниями Bull's Strength, Stoneskin, See Invisibility и т.д. Ваши файтеры должны сразу же постараться сблизиться с вражескими волшебниками и навязать им ближний бой. Тогда любое их заклинание будет вызывать Attack of Opportunity. Если же враги попытаются сбежать, то это тоже вызовет Attack of Opportunity. То есть, чтобы убить колдуна, надо оказаться с ним лицом к лицу, остальное – дело техники.

В офисе *CGW* мы сыграли несколько партий в Contest of Champions, и команда, состоящая из двух файтеров и одного мага, вынесла партию, состоящую из двух магов и файтера, восемь раз подряд, прежде чем те взяли реванш.

ФИНАЛЬНЫЙ БОЙ

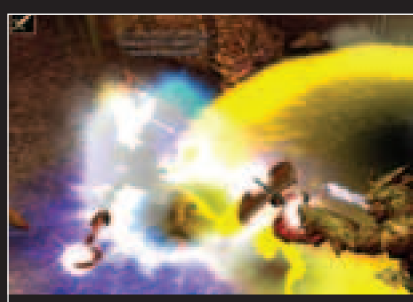
Финальное столкновение с Morag может оказаться весьма непростым делом, тем более что игра никак не предупреждает вас о нечестных условиях этой битвы. После того, как вы разделаетесь с Maugrim'ом, идите в Inner Sanctum. Вся штука в том, что прежде чем вы туда попадете, партии предстоит еще одна разборка.

Итак, перед тем, как пройти через портал, убедитесь, что на вас и вашу партию наложены заклинания, снижающие урон, а также Protection From Elements. Когда вы пройдете через портал, на вас нападут два дракона – латунный и серебряный. Латунный дракон дышит кислотой, а серебряный – холодом, так что, как видите, заклинание Protection From Elements является абсолютно необходимым. Но больше всего следует опасаться их стремительной рукопашной атаки. Спелл-кастеры обречены, если у них не развит навык Concentration, и на них не наложены заклятья типа Stoneskin или Ethereal Visage. Тем не менее, с драконами, в принципе, разобраться вполне реально. Кроме того, если станет совсем плохо, вы можете телепортироваться, использовав Stone of Recall.

Убив драконов, вы обнаружите проход в настоящий Inner Sanctum. Здесь очень важно сделать нормальный Save Game (а не Quick Save), кроме того, надо как следует отдохнуть и приготовить заклинания. Игра даже не намекнет вам, что оттуда, куда вы идете, телепортироваться назад нельзя. Более того, там нельзя отдыхать – войдя в Inner Sanctum, вы уже не сможете оттуда выйти, т.к. портал, через который вы проникли, исчезает. Будучи лишенным возможности отдыхать и телепортироваться, вы должны рассчитывать только на имеющиеся заклинания, хит-пойнты и артефакты.

Встретившись с Morag, нужно первым делом коснуться статуи. Вначале Morag имунна ко всем вашим атакам – поэтому, прежде всего, необходимо убить того Old One, который соответствует вашему типу атаки (например, убейте Protector Against Mace, если вы атакуете Morag тупым оружием) и только затем можно начинать собственно бой. И имейте в виду – на ней наложено заклинание Stoneskin или Energy Resistance, так что Morag начнет получать повреждения только после того, как вы нанесете достаточно урона, чтобы сбить эту защиту. Удачи!

Вначале Morag имунна ко всем атакам - поэтому, прежде всего, необходимо убить того Old One, который соответствует вашему типу атаки.



Сосредоточьтесь на Morag и не обращайте внимание на ее миньонов. Победа будет за нами!

die – Sorcerers, Wizards, Bards и Rogues.

Другой талант, совершенно необходимый всем спелл-кастерам, – Combat Casting, он облегчает колдовство во время боя. В сочетании с навыком Concentration данный feat сильно повышает шанс, что герой скастует заклинание, несмотря ни на какие помехи.

Если вы – Sorcerer, берите таланты Empower Spell и Maximize Spell. Они увеличивают убойную силу низкоуровневых заклинаний, делая их такими же эффективными, как спеллы более высокого уровня, которыми теперь не нужно забивать слот «Spell Known». Например, если вы – Sorcerer 12 уровня и у вас есть feat Maximize Spell, то вам не нужно выбирать Chain Lightning в качестве заклинания 6 уровня, т.к. ваш «максимизированный» Fireball будет наносить 60 пойнтов урона на каждое попадание, – больше, чем Chain Lightning. Таким образом, используя данный талант, вы можете наносить урон, сопоставимый с заклинанием 6 уровня, не занимая для этого отдельный слот 6 уровня, который можно использовать для чего-нибудь более полезного, вроде Ethereal Visage или Mass Haste.

Improved Critical – хорошая вещь, но только если вы уверены, что будете использовать какое-то конкретное крутое оружие в течение достаточно долгого времени. Файтеры и варвары должны иметь этот feat, чтобы увеличить наносимый урон.

Всем воинам обязательно требуются Power Attack и Cleave. Вам предстоит много сражений с большими толпами, и Cleave для этого очень пригодится. Кроме того, начиная с середины игры, ваш базовый бонус атаки будет уже достаточно высок по сравнению со средним AC монстров, и вы сможете применять Power Attack, чтобы нанести дополнительно +5 урона, не боясь промахнуться. Чтобы без опасений использовать этот талант, нужно иметь не менее чем 50-процентный шанс попасть по врагу – т.е. если ваш бонус атаки равен +15, а AC врага – 19 или 20, то смело применяйте Power Attack. Но при битве с драконом, у которого AC может быть в районе 30, Power Attack совершенно бесполезен, более того, использование данного таланта лишь ускорит вашу гибель.

Если вы – не Monk, то раз и навсегда выбросите из головы все feats, связанные с дракой без оружия и брони, – Improved Unarmed Strike, Stunning Fist и Deflect Arrows. Они пригодятся, только если вы сражаетесь кулаками, что при любом раскладе менее эффективно, чем оружие (а монахи и так автоматически получают эти таланты).

Спасброски

В NWN полно заклинаний и существ, моментально убивающих героя. Например, Bodaks – нежить, убивающая взглядом и появляющаяся уже в финале Главы 1. Если ваш Will-спасбросок недостаточно высок, то герою крышка. Так что по максимуму используйте артефакты, повышающие спасброски – Scarabs, Cloaks of Protection и т.д. Если вы в курсе, что вот-вот будете атакованы подобными заклинаниями или монстрами, выпейте питье, повышающее нужный спасбросок. Атрибут Wisdom дает бонусы к Will-спасброскам, Constitution – к Fortitude-спасброскам, а Dexterity – к Reflex-спасброскам. Т.е. используйте напитки, повышающие эти атрибуты, тем более что их бонусы складываются с бонусами от экипировки (например, Boots of Striding).

Mountain King Stormbolt – самый лучший способ борьбы с героями. Атака наносит существенный урон и парализует мишень на несколько секунд.

WarCraft III: Reign of Chaos

Воспитываем могучих героев. Эллиот Чин

Важнейшим отличием *WarCraft III* от предыдущих игр в данной вселенной является наличие героев. Эти юниты получают опыт, используют различные предметы и в конечном итоге становятся значительно круче обычных боевых единиц.

Герои – это ключ к победе в *WarCraft III*, и не стоит оттягивать их найм. Однако дело это довольно медленное, так что не нужно строить бараки до начала постройки алтаря. Алтарь должен быть вашим вторым зданием после «центра народонаселения» (т.е. Orc Burrow или Farm).

Получив героя и пристегнув к нему двоих юнитов, надо немедленно отправляться на охоту.

Крутизна юнитов увеличивается при получении ими нового уровня, так что вы должны достичь, по крайней мере, 3-го уровня, прежде чем начнете сражаться с другими игроками. 3-й уровень героя означает, что в вашем распоряжении будет заклинание или скилл 2-го уровня. Разница между, например, заклинанием Chain Lightning 1-го и 2-го уровня заключается в том, что оно поражает больше целей и наносит на 25% больше урона.

О героях нужно заботиться. Прямое управление юнитами в *WarCraft III* имеет еще большее значение, чем в *StarCraft*. Теперь вы не можете бросить свои войска в атаку, затем переключиться на базу, а потом снова вернуться к битве в надежде, что она уже выиграна. Нужно наблюдать сражение с начала и до самого конца и быстро отдавать солдатам приказы по мере надобности.

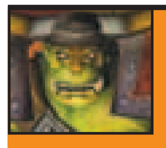
Самое важное – это отслеживать здоровье героев. Если индикатор здоровья покраснел, значит, пора убирать вояку из жаркой схватки. Срочно выводите героя из рукопашной. Как правило, вражеские юниты пытаются его преследовать, давая, таким образом, вашим солдатам шанс безнаказанно их рубить. Если положение становится совсем отчаянным, используйте Town Portal для телепортации в город.

Разумеется, нужно пытаться как можно скорее уничтожить вражеского героя. Атакуйте его дальнобойными юнитами. Если в вашем распоряжении имеются только рукопашные бойцы, то постарайтесь окружить его, прежде чем нападать. По крайней мере, у парня будет меньше шансов убежать.

Прежде чем кликать на вражеском герое правой клавишей, передислоцируйте в нужное место всех остальных юнитов, окружите его, и только после этого приказывайте атаковать. Если противник пытается убежать, наличие в окрестности бойцов с дистанционной атакой даст вам шанс убить его во время бегства.

Приведенные ниже советы помогут вам управляться с вражескими героями в *WarCraft III*. Специальные стратегии и тактики победы для различных рас будут опубликованы в следующем номере.

Остановить героя! ВОТ ЗАКЛИНАНИЯ, ОПТИМАЛЬНЫЕ ДЛЯ УНИЧТОЖЕНИЯ ВРАЖЕСКИХ ГЕРОЕВ:



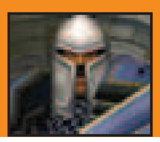
Orc

Tauren Chieftain War Stomp: эта специальная атака идеальна против героев, так как она и парализует их, и наносит урон. Однако ее действие быстро заканчивается, так что лучше использовать War Stomp несколько раз и иметь вокруг побольше Grunts.

Wolf Raider Ensnare: отлично обездвиживает героев, делая их легкой добычей для стрелков и рукопашных бойцов.

Shaman Purge: заклинание-убийца героев. Кастуйте его, когда вражеский герой пытается сбежать, – скорость его передвижения резко замедлится, так что вы без проблем сможете его поймать и добить.

Witch Doctor Stasis Trap: довольно трудное в использовании заклинание, так как вы можете парализовать и собственных юнитов. Тем не менее, можно применить магический капкан рядом с вражеским героем, когда ваши солдаты находятся на некотором расстоянии. А когда триггер сработает, сразу набрасывайтесь на него всем скопом.



Human

Mountain King Stormbolt: самый лучший способ борьбы с героями. Атака наносит существенный урон и парализует мишень на несколько секунд, что дает возможность быстро добить ее.

Sorceress Slow: подобно Shaman Purge, это заклинание отлично действует против героев. Вы не только понижаете их атакующую мощь, но и существенно замедляете передвижение, не давая сбежать. Но в отличие от Purge, Sorceress Slow кастуется автоматически, так что если вы хотите в нужный момент использовать его против героя, отключите эту опцию.

Mountain King Thunderclap: аналогично Tauren Chieftain War Stomp, Thunderclap позволяет быстро парализовать героя (и

Не отпускайте героя охотиться в одиночку! Его всегда должны сопровождать несколько юнитов.

СЛЕВА: Перед тем, как атаковать вражеского героя, окружите его своими юнитами.
СПРАВА: Окружив врага со всех сторон, вы перекрываете ему пути отступления.

Использование артефактов

Всегда следует иметь при себе Town Portal. Иногда это единственная возможность спасения, когда приходится солоно.

Не следует недооценивать возможности артефактов. Зачастую они могут вдвое увеличить эффективность вашего героя.

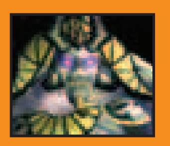
Если герой – волшебник, обладающий сильными заклинаниями, бьющими по площади, обязательно дайте ему Invisibility Potion. Скастовав Earthquake, Blizzard или Death and Decay, немедленно выпейте склянку – и вы сможете поддерживать заклинание, не боясь быть атакованным. Практика показывает, что в *WarCraft III* народ намного меньше использует детекторы, чем в *StarCraft*, так что такая тактика, как правило, отлично работает (до тех пор, пока соперники вас не раскусят и не начнут сами ее применять).

Всегда следует иметь при себе Town Portal, особенно если у вас всего один мощный герой. В многопользовательских партиях Town Portal – единственная возможность спасения, когда приходится солоно. Даже не пытайтесь в таких случаях бежать в сторону города – героя непременно убьют.

Опять же, если ваш герой – волшебник, постарайтесь найти для него артефакты, восстанавливающие ману. Не повредят также Potions of Mana и предметы, повышающие Intelligence.

всех ближайших к нему юнитов), хотя и действует очень недолго.

Undead

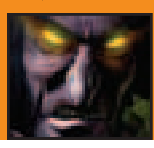


Dread Lord Sleep: заклинание отлично обездвиживает героев, но когда вы нападете на спящего, он проснется. Спелл отлично подходит для того, чтобы на время выключить героя из битвы, пока вы разбираетесь с его свитой. Кроме того, его можно использовать на убегающем герое, чтобы дать своим войскам возможность догнать его.

Lich Frost Nova: заклинание не только наносит Cold Damage, но и замедляет противника.

Necromancer Cripple: в принципе, это заклинание аналогично Orc's Purge и Human's Slow, но оно еще и здорово ослабляет мишень, ополовинивая ее атаку и защиту.

Night Elf



Archdruid Entangling Roots: аналог Wolf Raider Ensnare, но действует на значительно большей территории. Обездвиживает героев и дает возможность спокойно их уничтожить.

Druid of the Talon Faerie Fire: отличная вещь, понижающая защиту героя. Вся прелесть заключается в том, что значение Armour может быть доведено до отрицательных значений, следовательно, каждый удар будет наносить еще и бонусный урон.

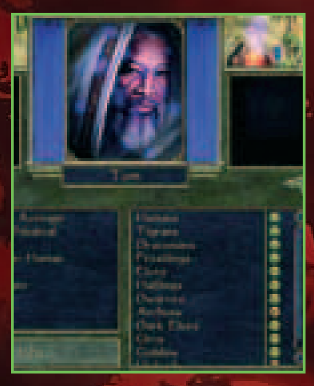
Druid of the Talon Cyclone: используйте это заклинание, чтобы обездвижить героя на несколько секунд и не дать ему смыться. И хотя атаковать его в эти моменты невозможно, у вас появляется время для перегруппировки сил, чтобы добить супостата, когда он приземлится.

Age of Wonders II: The Wizard's Throne

Том против Брюса – хроника военных действий. Том Чик и Брюс Герик

Давным-давно, еще в июле, Том и Брюс выбрали из всего разнообразия сценариев *Age of Wonders II* один под названием Council of Wrath и использовали некую могущественную магию (точнее – редактор карт), чтобы превратить его в идеальную арену для двоих игроков. Вся территория в Council of Wrath разделена на две половины: на одной живет Том, Karissa со своими орками и Yaka the Tigran Lord, а на другой – Брюс, Undead Nekron и Tempest the Human Wizard. Указанные половины карты разделены горным хребтом, преодолеть который можно или через пару телепортеров, или же через подземный проход. Руины города Council, давшего название карте, лежат на далеком северном острове, где Rift Lords охраняют несколько источников маны и кучу магических предметов. Вам предлагается хроника жестокой войны за обладание данной территорией. Игра шла через Интернет, Том находился в Калифорнии, а Брюс – в Иллинойсе.

Том, День 0: Под руководством визарда со свойством Peacekeeper Tigrans являются идеальной расой с точки зрения дипломатии. Они способны наладить отношения на уровне Polite практически с любой расой, исключая чисто-хороших Archons и чисто-плохих Undead, а значит – могут просто купить почти все нейтральные города на карте (чему, кстати, весьма способствует их бонус к золоту). Заклинания сферы Воздуха увеличивают количество ходов, что крайне важно на больших картах. Моей стратегической целью было скастовать Haste Domain – мощное глобальное заклятье, удваивающее расстояние, преодолеваемое юнитами за ход, – до того момента, как я столкнусь с силами Брюса. Данный Global Enchantment позволит мне быстро подводить подкрепления, обгонять противника и вообще, даст постоянное тактическое и маневренное преимущество.



Брюс, День 0: Поскольку нам предстояло играть на большой карте, я взял для своего колдуна свойство Explorer, дающее всем юнитам 20% бонус к количеству Movement Points. Скастовав заклинание Enchanted Roads, я смогу еще сильнее повысить их мобильность. Кроме того, мне требовалось свойство Constructor, дающее бонус к производству, но чтобы получить его, нужно было в качестве компенсации взять также какую-нибудь вредную особенность. Мой выбор пал на Decadence (содержание юнитов обходится дороже), т.к. играя за сферу Земли, я в перспективе смогу компенсировать этот недостаток заклинанием Golden Age, повышающем доход от городов. В качестве стартовой расы я взял Goblins.

Том, День 12: Первой «покупкой» стал город Темных Эльфов Bryn, расположенный в самом центре моей территории. Хотя, конечно, 335 золота – это грабеж чистой воды. Теперь я строю несколько Bladedancers и Archers, которым затем сделаю Enchant Weapon. Это заклинание особенно эффективно для юнитов, наносящих каждый ход по несколько ударов, так как оно дает 2 attack и +2 damage, – т.е. три слабых выстрела лучника становятся значительно более мощными, равно как и двойные удары Bladedancer'а.

Брюс, День 15: Я разделил свою первоначальную армию – пусть визард захватывает всевозможные объекты на карте, а основные силы занимают окрестные города. Однако нужно быть внимательным и не дробить армию слишком сильно, иначе юниты не успеют собраться вместе в случае опасности. И не позволяйте визарду слишком удаляться от магической башни, потому что вам в любой момент может потребоваться восстановить свой магический домен.

Том, День 35: Поскольку за один ход город может построить только что-то одно, нет смысла увеличивать производительность там, где вы планируете штамповать недорогих юнитов. Я собираюсь максимально развить производство лишь в одном-двух городах, чтобы строить сильные и дорогие войска, а также продвинутые структуры. То есть армия будет производиться в нескольких городах, а остальные будут бездельничать, чтобы приносить побольше золота. Здесь нужно отметить, что, в отличие от *Civilization*, в *Age of Wonders II* вовсе не нужно, чтобы каждый город что-то производил – так и разориться недолго.

Брюс, День 40: Я захватил эльфийский город, а поскольку Эльфы по природе своей относятся к Гоблинам с подозрением (интересно, а как вы бы к ним относились?), я строю Temple, чтобы поднять мораль и предотвратить восстание. Сдается мне, что то же самое придется проделать в городах Хоббитов и Архонов, расположенных на моей половине карты.

Том, День 42: Я наконец-то построил Monastery в столице Kalocly и могу производить монахов. В каждой армии должен быть, по крайней мере, один монах, чтобы лечить остальных юнитов.

Брюс, День 51: Вся моя исследовательская деятельность сосредоточена на повышении навыка Casting Specialist. Чем больше у меня будет Casting Points, тем быстрее будут кастоваться заклинания вызова существ - это более простой и эффективный способ бороться с возникающими угрозами, чем постройка гигантских армий.

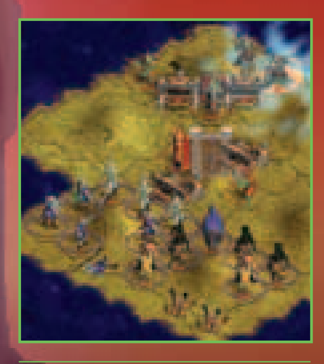
Том, День 61: Я вынес своего южного соседа – Tigrans, – но мои войска ушли слишком далеко и не смогли спасти Bryn, когда к нему подступила Karissa – северный сосед – с целой армией орков и гоблинов. Я успел построить каменную стену, но не смог вовремя подтянуть достаточное количество защитников – вот хороший пример того, как важно держать разведчиков на границах с враждебными государствами. Города и Watchtowers позволяют обозревать окрестности в радиусе 12 гексов, а такое расстояние многие армии способны преодолеть за два хода. К счастью, захватив город, Karissa отвела основные силы, оставив лишь маленький гарнизон, и я отобрал его обратно.

Брюс, День 77: Я сражаюсь не на жизнь, а на смерть с Nekron'ом, повелителем нежити, – последним оппонентом на пути к полному захвату моей половины карты. В целом его силы превосходят мои, но я стараюсь держать своих юнитов поблизости друг от друга, обеспечивая им тактическое превосходство в сражениях. Тем не менее, у Nekron'a более продвинутые войска, и, невзирая на численное превосходство, несколько боев я проиграл.

Том, День 86: Я окружил последний город, где сидит Karissa, — Raglamc. Она спряталась за каменной стеной с пятью катапультами, но, по идее, мои юниты, обладающие способностью лазать по стенам, должны их вынести. Я жду, пока подойдут подкрепления, а Karissa призывает все новых и новых Hell Hounds. Предстоит жаркая битва.

Брюс, День 90: Война с Nekron'ом приняла затяжной характер – мы топчемся на месте с переменным успехом. Я собираюсь отступить и взять тайм-аут, чтобы построить по-настоящему большую армию. У меня больше ресурсов, так что победа в гонке вооружений должна быть за мной. Будем надеяться, что я не упущу драгоценное время, необходимое для подготовки к битве с Томом.

Том, День 91: Raglamc пал, но катапульты перебили кучу моих юнитов. Я захватил контроль над своей половиной карты, оставшись всего с одной



боеспособной группировкой. У меня неплохой денежный приход, но очень много золота уходит на ускорение исследований – мне ведь позарез нужно получить Haste Domain до начала столкновений с Брюсом, а на это заклинание требуется куча маны. В этой связи я собираюсь сделать попытку захватить остров Council – там расположено 4 источника маны (80 единиц за ход). Телепортер охраняют четыре элементала, а на самом острове меня ждут Rift Lord со свитой. Все эти существа являются вызванными, так что я коплю ману на заклинание Banish Summoned. Оно довольно дорогое, но бьет с силой 12, так что мало кто сможет устоять.

Брюс, День 122: Наконец-то я прикончил Nekron'a. Уничтожив двух противников и укрепив свою власть на этой половине карты, я собираюсь послать Гоблинов со способностью Cave-Crawling в подземелье. Таким образом, у меня появится плацдарм для атаки на Тома, который (я надеюсь), не заметит, как я приближаюсь и изготавливаюсь к удару.

Том, День 126: Самой серьезной потерей на острове Council стала гибель Lily – рейнджера 6 уровня – в бою с Rift Lord'ом. Тем не менее, я почти удвоил приход маны и нашел несколько полезных магических штучек, а также бесполезный гномский инструмент для починки осадных машин. Кто-нибудь хочет его взять? Я послал Хоббита-вора по имени Winger забрать магические причиндалы Lily. Нужно снова строить армию с нуля.

Брюс, День 142: Подземное наступление имело большой успех (см. скриншот), и я захватил еще один город Темных Эльфов. Сейчас я зачищаю окрестности от пауков. Кроме того, я прикрыл свою столицу горами с помощью заклинания Raise Terrain. Если выстроить на дороге цепочку

юнитов, то вы можете кастовать это заклинание прямо над ними, и тогда через горы будет идти аккуратная дорожка. Если я смогу понастроить много таких «природных стен» и скастовать Poison Domain, то для охраны столицы потребуется всего несколько юнитов, а основные силы высвободятся для атаки.

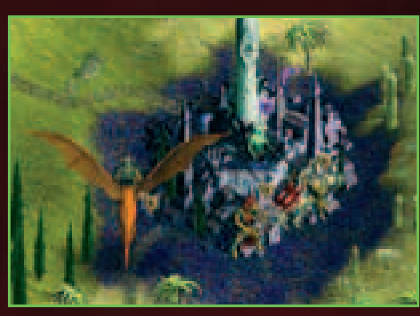
Том, День 143: Моя армия состоит исключительно из летунов и юнитов, способных ходить по горам, так что у меня есть два варианта переправы через горный хребет на территорию Брюса: телепортер или подземный проход. С другой стороны, защищающаяся сторона может с легкостью заблокировать оба эти пути, превратив их в смертельно опасные западни – т.е. я не могу быть уверен, что буду в состоянии без проблем подводить по ним подкрепления. Так что я решил захватить ближайший город Брюса, в котором есть Wizard's Tower – Darkraven, – и использовать его в качестве плацдарма для дальнейшей экспансии. Я сделаю ставку на одну из самых классных фишек *Age of Wonder II* – телепортацию юнитов к любой из контролируемых вами башен. Врата в городе Kalocly будут готовы через три дня, я только что завершил исследование Haste Domain, еще четыре дня потребуются, чтобы его скастовать.

Брюс, День 150: Я собираю основную ударную группировку в подземелье, рядом с самым северным выходом. Чтобы сбить Тома с толку, я пошлю несколько Flyers и еще несколько юнитов с заклинанием Free Movement через горы на юге. И когда он бросит все силы на эту приманку, я появлюсь из канализации... то есть, я хотел сказать – из пещер. Все будет как в кино, только на этот раз Гоблины победят!

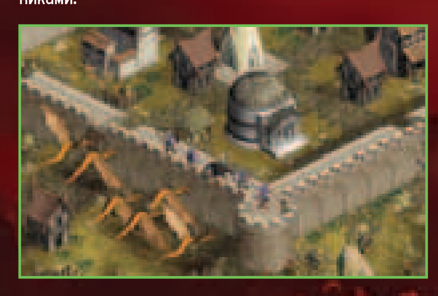
Том, День 154: Город Нежити Darkraven практически не защищался войсками, равно как и расположенный неподалеку город Фростлингов Kador. Очевидно, что Брюс не ждал моего нападения. Мои юниты ускорились в два раза, и он заметил приближение армии, когда та была менее чем в одном ходе от его городов. Darkraven захвачен. Ожидая неминуемой контратаки, я начал лихорадочно строить стены. Кроме того, я послал нескольких Cat Masters захватить два ближайших источника маны. Еще я обратил внимание на то, что Брюс не стал переделывать их в источники «своей» сферы, – значит, он делает ставку не на магию. Что касается меня, то я переделываю все захваченные источники в Air Nodes, и сейчас мой ежедневный приход составляет более 250 кристаллов.

Брюс, День 154: Похоже, Том здорово утер мне нос! Мне требуется еще 10 ходов на изучение Poison Domain и 3 хода на кастинг. Кажется, на запланированную обманную диверсию времени уже нет, так что я немедленно начинаю атаку из-под земли.

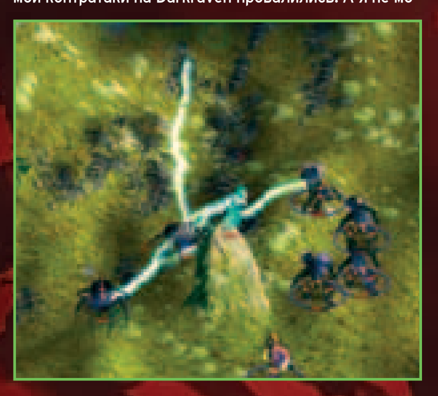
Том, День 157: Только что Гоблины и Wyvern Riders Брюса захватили город Bryn – мой основной источник пушечного мяса. Я просто не могу поверить, что он прятал всех этих юнитов в подземелье. Теперь понятно, почему Darkraven был практически незащищен. К сожалению, я не могу быстро вернуть



свою армию, чтобы защитить города, так как телепортер работает только в одну сторону! Я прекратил транспортировку вновь созданных юнитов, а в течение нескольких следующих дней построю какое-то количество защитников (хотя это, конечно, импровизация). К счастью, благодаря действию Haste Domain, мои войска всегда смогут обогнать его тихоходных гоблинов. Если же он отделит более быстрых Wyvern Riders, я забью их своими Cat Masters и лучниками.



Брюс, День 162: Теперь, когда наши войска постоянно сталкиваются друг с другом, я вынужден признать, что заклинание Тома под названием Chain Lightning – это очень мощная штука. Оно бьет до пяти юнитов зараз, если они стоят вплотную друг к другу, и что самое ужасное – Том применяет его до того, как мои юниты начинают двигаться. В общем, мои контратаки на Darkraven провалились. А я не могу сейчас колдовать в бою, т.к. это замедлит изучение и кастинг Poison Domain. Нападая на группировки Тома, я стараюсь разгромить их поодиночке – т.к. позиция войск на стратегической карте переходит на тактическое поле боя, и его вторая группировка должна потратить несколько ходов, чтобы подойти на помощь первой.



Том, День 167: Брюс только что скастовал Poison Domain, который по барабану моим Dark Elves, но ослабляет и постоянно наносит урон Tigrans, Dwarves и Orcs. Плохо дело. К счастью, его домен не доходит до города Darkraven, так что там мои юниты пока в безопасности. Маны у меня полно, и я начал кастовать Disjunction – заклинание будет готово через 5 ходов и с вероятностью 74% собьет этот проклятый Poison Domain. После чего я начну кастовать Power Leak, чтобы вдвое уменьшить его приток маны.

Брюс, День 167: У меня стремительно заканчиваются магические резервы – я много колдую, а Том захватил несколько моих источников маны. Пожалуй, придется отменить заклинание Enchanted Roads, чтобы поддерживать Poison Domain и иметь запас маны для сражений.

Том, День 172: Заклинание Disjunction сработало, и я посылаю две армии, каждую из которых ведет герой. Поскольку героев окружают небольшие зоны, являющиеся частями моего домена, заклинание Haste Domain будет по-прежнему действовать на эти войска – я быстро пройду мимо хорошо укрепленных центральных городов Брюса и нападу на его тыловые поселения.

Брюс, День 174: Я пытаюсь наскрести маны, чтобы снова сколдовать Poison Domain, сбитый Томом, но главная проблема в данный момент заключается в том, что его войска промчались в сторону незащищенных городов Domir и Eodd. У меня нет никакой возможности опередить Тома и организовать оборону.

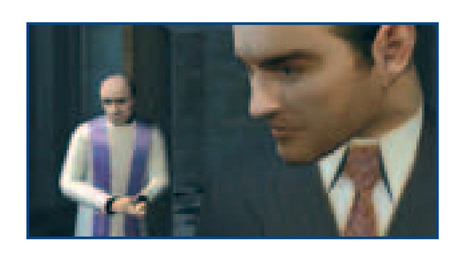
Том, День 177: Я разорил два города в тылу Брюса и захватил еще два источника маны. Пора нанести ему последний смертельный удар. Я вывел все войска из города Darkraven и разорил его. Я не буду отвлекаться на второстепенные города и пойду прямо на Draed, где расположена его последняя Wizard's Tower. Город этот спрятан где-то в кольце гор. У меня четыре мощные группировки, два героя, большой запас маны, кроме того, на моей стороне фактор неожиданности.

Брюс, День 180: Я поставил неплохой гарнизон в городе Draed, но это лишь оттянуло неизбежный конец. После того, как Том пробрался за мою линию обороны, его преимущество в скорости сыграло со мной злую шутку – он все время обыгрывал меня маневром, захватывал источники, которые я потом был вынужден отбирать обратно, распыляя войска... Кроме того, я сделал ставку на мощную армию, недооценив важность прокачки визарда. Том наглядно продемонстрировал мне, что могучий волшебник имеет в бою кучу преимуществ, против которых обычные войска практически бессильны.

Том, День 184: Победа – это всегда приятно, даже если она дается тебе слишком легко. Столицу Брюса защищали две группы, состоящие из достаточно сильных юнитов. Город окружали горы, так что я мог нападать только одной группировкой. Итак, Winger подъехал к городу вплотную, так что мой домен распространился до его центра. К этому моменту у меня было готово заклинание Tornado, которое отбрасывает некоторых юнитов из группировки на несколько гексов назад. Эффект превзошел все ожидания. Я не только разметал сильнейший отряд Брюса, но и вышвырнул его визарда так далеко, что город оказался вне пределов его домена! После чего я захватил столицу и в этот же ход отправил один из отрядов за визардом, который одиноко сидел и, по всей видимости, любовался цветочками, подобно Королю Лиру. Произошла короткая битва: 6 Bladedancers и 2 Cat Masters против несчастного визрада, только что пострадавшего от торнадо. На этом война между Томом и Брюсом завершилась.

Mafia: The City of Lost Heaven

Советы бывалого мафиози. Юрий Левандовский



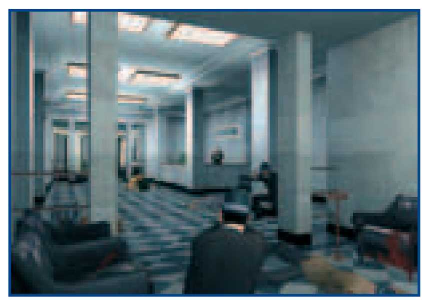
Приветствую вас, новички! Вы ведь хотите стать большими боссами Мафии? Тогда прислушайтесь к нескольким советам бывалого мафиози, прошедшего через множество крупных разборок и выполнившего множество миссий.

Итак, совет первый

Забудьте о сохранении в любой момент и тактике: спрятался за угол, сохранился, выскочил, если повезло, кого-то убил, если нет, загрузился заново, – здесь такой фокус не пройдет, игра сохраняется автоматически в самых важных местах, и поэтому перед тем как войти в помещение, хорошо бы его осмотреть из-за угла. Делается это очень просто – подходим к дверному проему, упираемся в край стены и поворачиваемся в сторону, противоположную от проема – камера сама должна заехать в соседнюю комнату, вещь очень полезная, особенно на последних миссиях.

Второе – Оружие

Его в игре не так много, а полезных стволов вообще, на мой взгляд, всего два. Первый это пистолет Colt 1911. Он хорошо себя показал как в ближнем, так и в бою на расстоянии. Да-да, именно на расстоянии, если вам нужно подстрелить какого-нибудь зазнавшегося гангстера с винтовкой на вышке, а у вас таковой нет, то лучшее оружие после винтовки – это Colt 1911, достаточно присесть, прицелиться, и точное попадание вам обеспечено. Также этот пистолет хорош временем перезарядки, ведь патроны у него находятся в обойме, и перезаряжается он намного быстрее любого другого оружия в игре. Вторым по популярности стволом после Colt 1911 идет классический автомат Thompson 1928 года. Он очень хорош для массовых перестрелок, так как в обойме у него целых 50 патронов, время перезарядки небольшое, и если стрелять по 3-4 патрона за раз (нажимая и отпуская клавишу «огонь»), то обоймы хватит на многих непрошенных гостей. Ну а если уж решили изрешетить какого малого как следует, то не забывайте о сильной отдаче у этого автомата, так что начинайте стрелять всегда в ноги, а автомат сам уже поднимет ствол и буквально разрежет его пополам. Еще одна важная вещь об оружии – не перезаряжайте его, пока обойма не опустошится полностью или не будет близка к этому, так как, выкинув наполовину пустую обойму, вы выкидываете и все патроны бывшие в ней. Так что не спешите жать на кнопку перезарядки оружия в свободное от перестрелки время, сначала посмотрите, сколько в ней осталось патронов. Также ловите момент, когда ваши противники будут перезаряжать оружие, и, застав их в неловком положении, спокойно проделывайте в них пару лишних дырок. Кстати, у ваших противников, так же как и у вас, могут кончиться патроны, но ждать этого момента я вам не советую, так как, отстреляв все патроны, они автоматически пишают их и вас, а кроме как с тел убитых дополнительные патроны брать-то и не откуда. И не забывайте прятаться за различные части местного интерьера, к примеру, за гроб во время перестрелки в церкви или колонны при входе в аэропорт, выглядывая оттуда на несколько секунд и прячась назад.



Третье – Машины

Машин в игре много, но большинство из них заднеприводные, подчиняющиеся обычным законам физики, поэтому заходить в поворот надо следующим образом: сначала тормозим, потом, не нажимая на газ, поворачиваем, а только на выходе из поворота начинаем газовать. Особенно это важно для очень быстрых машин, вроде тех на которых вы будете участвовать в кольцевых гонках. Еще один важный момент - полиция. Если у вас миссия не на время, то советую ездить в городе с лимитатором скорости, и притормаживать на красный свет светофора, особенно возвращаясь домой с успешно выполненной миссии. Ну а если это перечит вашим моральным устоям, то нужно знать, что полиция в городе может находиться в трех состояниях. Первое – вам хотят просто выписать штраф, в этом случае проще всего остановиться и заплатить его. Второе – вас собираются арестовать, но пока этим занята только одна машина полиции, заметившая какое-то серьезное нарушение с вашей стороны, здесь простейший способ разрешить проблему, это следование правилу: нет полиции - нет проблем. Останавливаемся, выходим из машины, достаем пушку покрупнее и разбираемся с выбегающими из машины копами, заодно можно разжиться помповым ружьем. И третье, что может быть – это полиция всего города разыскивает вас, здесь есть 2 способа – переждать где-нибудь в укромном месте, пока полиции не надоесть вас искать. Или быстро перескочить в другую машину, выбросив водителя из проезжающей мимо тачки или угнав стоящую без присмотра, и не нарушать на ней никаких правил, копы быстро успокаиваются и также перестают вас искать. Ну а если решили все же посоревноваться в ловкости вождения, то часто можно избавиться от преследователей (особенно пытающихся вас бортовать), проехав между трамвайными путями или по встречной полосе. Если вы хороший водитель, то от хвоста оторветесь быстро.

Ну и последнее, что хотелось бы сказать – пройдя игру, вы получите не только массу положительных эмоций от отличного сюжета и концовки игры, но и доступ в заблокированный ранее режим Free Ride Extreme, в котором вас ждут еще порядка 20 совершенно чумовых миссий, за выполнение которых вам дают секретные машины вроде тех троих симпатяг, что вы видите на скриншоте. Миссии эти вам дают парни в белых рубашках и коричневых кепках, сильно размахивающие руками, так что ищите их по всему городу, а они-то уж позаботятся, чтобы вам не было скучно. :) Так что желаю вам приятно провести время в мире Мафии, о котором, я уверен, вы еще долго будете вспоминать.

P.S. Ищите в следующем номере полное прохождение Free Ride Extreme.

Коды

Три странички для ленивых. **Анатолий Норенко**

GRAND THEFT AUTO 3

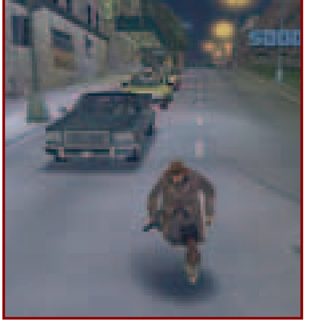
Во время игры введите один из нижеприведенных кодов, чтобы активировать соответствующий чит. Если код был введен правильно, на экране появится подтверждающее сообщение.

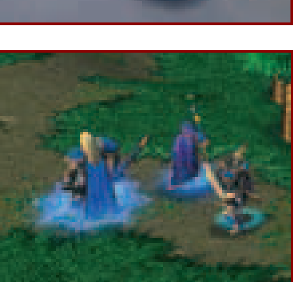
gesundheit – восполнить здоровье
gunsgunsguns – получить все оружие
ifiwerearichman – получить дополнительное количество денег
turtoise – получить 100% брони (оригинальная версия)
tortoise – получить 100% брони (пропатченная версия)
morepoliceplease – повысить уровень Wanted
nopoliceplease – понизить уровень Wanted
giveusatank – получить танк (Rhino)
bangbangbang – уничтожить все машины
ilikedressingup – сменить костюм
itsallgoingmaaad – сумасшедшие пешеходы
nobodylikesme – все пешеходы атакуют вас
weaponsforall – пешеходы дерутся друг с другом
timeflieswhenyou – время идет очень быстро
madweather – ускоренная смена погоды
booooooring – ускоренный геймплей
skincancerforme – ясная погода
ilikescotland – облачная погода
ilovescotland – дождливая погода
peasoup – туман
anicesetofwheels – невидимые машины (видны только колеса)
chittychittybb – летающие машины
cornerslikemad – машины лучше слушаются руля ([Shift] – прыжок)
nastylimbscheat – кровавый режим

NEVERWINTER NIGHTS

Найдите в директории игры файл nwn.ini, откройте его в любом текстовом редакторе, например, в Notepad, и добавьте в разделе «Game Options» строку
Debug Mode=1
Затем во время игры нажмите клавишу [~] (тильда) и введите DebugMode 1, соблюдая строчные и заглавные буквы, после чего заново нажмите [~]. Используйте [TAB], чтобы посмотреть список команд, или введите один из приведенных ниже кодов, чтобы активировать нужный чит. В подтверждение того, что код был введен правильно, на экране появится сообщение «Success». Если появляется сообщение «Enter Target Mode» – щелкните на нужном персонаже, чтобы применить на нем чит.

dm_god – режим Бога
dm_givegold # – получить # ед. золота
GiveXP # – получить # ед. опыта (experience points)
SetSTR <число> – установить значение Strength
SetDEX <число> – установить значение Dexterity
SetINT <число> – установить значение Intelligence
SetWIS <число> – установить значение Wisdom
SetCON <число> – установить значение Constitution
SetCHA <число> – установить значение Charisma
dm_heal – восстановить хит-поинты
GetLevel # – повысить уровень персонажа на # ед.

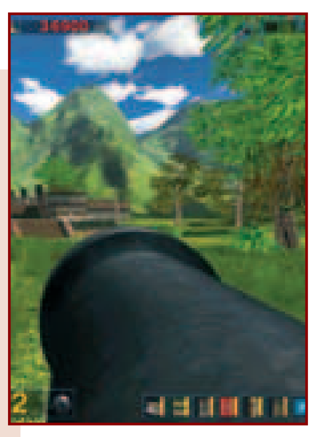




SERIOUS SAM: THE SECOND ENCOUNTER

Во время игры нажмите клавишу [~] (тильда), чтобы вызвать консоль, а затем введите коды:

please god – режим Бога
please refresh – восполнить энергию
please killall – убить всех монстров в пределах видимости
please giveall – получить все оружие
please tellall – увидеть все сообщения в меню NETRICSA
please fly – получить возможность летать
please ghost – получить возможность проходить через стены
please open – открыть все двери на карте
please invisible – стать невидимым для монстров



LEGACY OF KAIN: BLOOD OMEN 2

Найдите в директории игры в папке /data файл game.erg, откройте его в любом текстовом редакторе, например, в Notepad, и отыщите строку
«-BO2 Kain Debug Flags\kain's invulnerable»=1
Удалите в ней знак «-» (минус), чтобы у вас получилось
«BO2 Kain Debug Flags\kain's invulnerable»=1
Таким образом вы наделите главного героя неуязвимостью.

WARCRAFT III: REIGN OF CHAOS

Во время игры нажмите [ENTER] и введите один из нижеприведенных кодов. В подтверждение того, что код был введен правильно, на экране появится сообщение «Cheat Code Enabled».

whosyourdaddy – неуязвимость и способность убивать с первого удара
iseedeadpeople – открыть всю карту
allyourbasearebelongtous – выиграть сценарий
somebodysetusupthebomb – проиграть сценарий
keysersoze # – получить # ед. золота (500 по умолчанию)
leafittome # – получить # ед. древесины (500 по умолчанию)
greedisgood # – получить # ед. золота и древесины (500 по умолчанию)
warpten – ускоренное строительство
riseandshine – изменить время суток (утро)
lightsout – изменить время суток (вечер)
daylightsavings <1-24> – изменить время суток (день)
thereisnospoon – неограниченный запас маны
motherland <название расы> <# уровня> – загрузить указанный уровень (например, motherland human 7)

SOLDIER OF FORTUNE II: DOUBLE HELIX

Найдите в директории игры в папке /base файл myconfig.cfg, откройте его в любом текстовом редакторе, например, в Notepad, и привяжите команду «toggleconsole», скажем, к клавише [Z]. Строка должна выглядеть следующим образом:
bind Z «toggleconsole»
Затем запустите игру и вызовите консоль в нашем случае с помощью клавиши [Z]. В некоторых версиях игры вы можете использовать комбинацию клавиш [SHIFT] + [~]. Введите команду sv_cheats 1 для активации режима читов, после чего вы сможете использовать нижеприведенные коды:

god – режим Бога
give all – получить все оружие и полный боекомплект
noclip – получить возможность проходить сквозь стены
raven 1 – выбор уровня из главного меню
dir maps – посмотреть список всех карт
give ammo – получить полный боекомплект для имеющегося оружия
give health – восполнить здоровье
notarget – отключить AI противников
cmdlist – посмотреть список всех консольных команд
mapname – посмотреть название текущей карты

HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV

Во время игры нажмите клавишу [~] и введите нужный код:
nwcValhalla – выиграть сценарий
nwcRagnarok – проиграть сценарий
nwcAmbrosia – получить 200,000 золотых и по 300 единиц всех видов ресурсов
nwcHermes – получить способность неограниченного передвижения
nwcAres – победить в сражении
nwcAchilles – проиграть в сражении
nwcSacrificeToTheGods – максимальный уровень удачи
nwcPan – максимальный уровень морали
nwcAthena – герой получает необходимое умение
nwcIsis – герой выучивает необходимое заклинание
nwcThoth – у героя повышается уровень
nwcCityOfTroy – построить все здания
nwcPrometheus – открыть всю карту
nwcImAGod – доступ к читерскому меню
nwcTristram – получить в отряд 5 крестоносцев
nwcLancelot – получить в отряд 5 чемпионов
nwcStMichael – получить в отряд 5 ангелов
nwcSevenLittleGuys – получить в отряд 5 гномов
nwcMerlin – получить в отряд 5 магов
nwcCronus – получить в отряд 5 титанов
nwcBlahBlah – получить в отряд 5 вампиров
nwcHades – получить в отряд 5 дьяволов
nwcUnderTheBridge – получить в отряд 5 троллей
nwcKingMinos – получить в отряд 5 минотавров
nwcXanthus – получить в отряд 5 пошадей
nwcFafnir – получить в отряд 5 черных драконов
nwcDoYouSmellBrownies – получить в отряд 5 спрайтов
nwcFenrir – получить в отряд 5 волков
nwcFixMyShoes – получить в отряд 5 эльфов
nwcTheLast – получить в отряд 5 единорогов
nwcRa – получить в отряд 5 фениксов
nwcValkyries – получить в отряд 5 орков-магов
nwcGrendel – получить в отряд 5 бегемотов
nwcPoseidon – получить в отряд 5 морских чудовищ

COMMANCHE 4

Введите в качестве своего имени, соблюдая строчные и заглавные буквы:
WolfBlitz – получить доступ ко всем уровням
BigStar – активировать все читы
SupraHeli – режим Бога
NoLosers – отсутствие противников
it's to small – уменьшенные противники

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

Нажмите [ALT] + [W] и вы выиграете игру.

AGE OF WONDERS II: THE WIZARD'S THRONE

Во время игры нажмите [CTRL] + [SHIFT] + [C], после чего введите один из нижеследующих кодов:
win – выиграть текущий сценарий
lose – проиграть текущий сценарий
gold – получить 1000 золотых монет
mana – получить 1000 единиц маны
instantprod – вкл./откл. мгновенное производство
instantres – вкл./откл. мгновенное исследование
research – получить доступ ко всем заклинаниям
spells – сделать все заклинания бесплатными
freemove – получить способность свободно передвигаться
towns – открыть все города на карте
explore – открыть/скрыть всю карту
fog – откл./вкл. туман
ai – вкл./откл. искусственный интеллект противников
cityspy – вкл./откл. возможность шпионить во вражеских городах

Во время игры нажмите клавишу [~] (тильда), чтобы вызвать консоль, а затем вводите коды:
toggle g_p_god – режим Бога
give life – получить дополнительную жизнь
give all – получить все оружие и предметы
give ammo – получить все оружие
give jetpack – получить Jetpack
give forcefield – получить Force Field
kill – самоубийство
pause – пауза в стиле «The Matrix»

DUKE NUKEM: MANHATTAN PROJECT

SPIDER-MAN: THE MOVIE

Все коды необходимо вводить в разделе Cheats в меню Specials. В подтверждение того, что код был введен правильно, вы услышите смех Зеленого Гоблина.
ARACHNID – получить доступ ко всем уровням, а также открыть бонусные опции в галерее
IMIARMAS – получить доступ ко всем уровням
ORGANICWEBBING – неограниченный запас паутины
ROMITAS – пропустить уровень
HEADEXPLODY – дополнительные тренировочные уровни
GIRLNEXTDOOR – играть за Мэри Джейн
HERMANSCHULTZ – играть за The Shocker
SERUM – играть за ученого
REALHERO – играть за полицейского
DODGETHIS – атаки в стиле The Matrix
CAPTAINSTACEY – играть за пилота вертолета (Captain Stacey)
KNUCKLES – играть за Skulls Gang Thug
STICKYRICE – играть за Uncle Ben's Killer
THUGSRUS – играть за Shocker's Thug
FREAKOUT – костюм Гоблина
SPIDERBYTE – уменьшенный Spider-Man
GOESTOYOURHEAD – большие ноги и голова у героя
JOELSPEANUTS – большие головы у противников
UNDERTHEMASK – активировать вид от первого лица

ALIENS VS. PREDATOR 2: PRIMAL HUNT

Во время игры нажмите клавишу [ENTER] и введите один из нижеприведенных кодов.
<cheat> mpcanthurtme – неуязвимость
<cheat> mpschuckit – получить все оружие и полный боекомплект
<cheat> mpxfiles – получить доступ к любому уровню
<cheat> mpbeamme – перенести игрока к началу уровня
<cheat> mpdoctordoctor # – установить # ед. здоровья
<cheat> mpsixthsense – режим прохождения сквозь стены
<cheat> mpicu – вкл./откл. вид от третьего лица

MAX PAYNE

Создайте ярлык к исполняемому файлу maxpayne.exe и в его свойствах в поле «Объект» пропишите параметр -developer. У вас должно получиться что-то наподобие следующей строки
«C:\Program Files\Max Payne\maxpayne.exe» -developer.
Запустите с этого ярлыка Max Payne и во время игры нажмите клавишу [F12], чтобы вызвать консоль, после этого вводите коды:
coder – режим отладки
god – режим Бога
mortal – отключить режим Бога
hethealth – восполнить здоровье
getallweapons – получить все оружие
getinfiniteammo – неограниченный боекомплект
noclip – проходить сквозь стены
getbullettime – восполнить время Bullet Time
jump <число> – подпрыгнуть на указанную высоту

ZANZARAH: THE HIDDEN PORTAL

Создайте ярлык к файлу zanzarah.exe и в его свойствах в поле «Объект» пропишите параметр -console. У вас должна получиться подобная запись:
«C:\Program Files\THQ\Zanzarah\System\Zanzarah.exe» -console
Используйте этот ярлык для запуска Zanzarah. Во время игры нажмите клавишу [F11], чтобы вызвать консоль, и вводите коды:
wizform <1-76> – получить указанную фею
item <1-73> – получить указанный предмет
spell <1-119> – получить указанное заклинание
duel victory – выиграть текущее сражение (в режиме боя)
video <video_*.bik> – проиграть указанный видеоролик из папки /resources/videos
help – посмотреть список консольных команд

DUNGEON SIEGE

Во время игры нажмите [ENTER] и введите один из нижеприведенных кодов. Знак «+» перед кодом активирует соответствующий чит, а знак «-» отключает его действие.
+zool – неуязвимость
+shootall – убить всех
+checksinthemail – получить 999.999 единиц золота
+drdeath – максимальный урон
+faertehbadgar – получить полный набор оружия, брони, предметов
+potionaholic – получить 3 зелья Super Health и 3 зелья Super Mana
+loefervision – убрать туман войны
+movie – записать демонстрационный видеоролик
+xrayvision – отключить текстуры
+mouse – включить поддержку мыши
+resizelabels – увеличить надписи над персонажами
+version – посмотреть текущую версию игры

THE ELDER SCROLLS: MORROWIND

Нажмите клавишу [~] (тильда) во время игры, чтобы вызвать консоль, а затем вводите коды:
player->togglegodmode – режим Бога
player->setlevel # – установить уровень персонажа
player->sethealth # – установить # ед. здоровья у персонажа
player->additem gold_100 # – получить # ед. золота
player->setflying 1 – режим полета
player->setsuperjump 1 – режим суперпрыжков
player->setwaterwalking 1 – получить способность ходить по воде
player->setwaterbreathing 1 – получить способность дышать под водой
player->fillmap – показать все города на карте
player->toggleai – вкл./откл. искусственный интеллект

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Поставьте игру на паузу, после чего зайдите в меню читов и введите один из нижеприведенных кодов:
backdoor – активировать все читы
roadtrip – получить доступ ко всем уровням
GiveMeSomeWood – получить доступ ко всем скейтбордам
WeEatDirt – получить доступ ко всем созданным скейтерам
YOHOMIES – получить доступ ко всем персонажам (за исключением Doom Guy)
Peepshow – получить доступ ко всем видеороликам (за исключением Gearbox Tribute)
idkfa – получить доступ к скейтеру Doom Guy и видеоролику Gearbox Tribute

STAR WARS: JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST

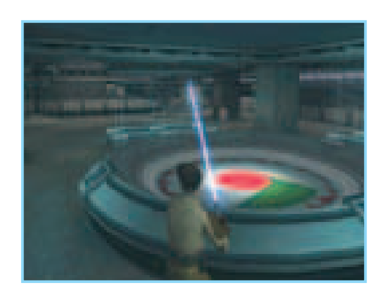
Во время игры нажмите [SHIFT] + [~], а затем введите helpusobi 1 или devmapall, чтобы активировать режим читов. После этого вы сможете использовать нижеприведенные коды:
god – режим Бога
give all – получить все оружие, полное здоровье и броню
give health – восполнить здоровье
give ammo – получить полный боекомплект
noclip – возможность проходить сквозь стены
notarget – отключить AI врагов
kill – совершить самоубийство

MEDIEVAL: TOTAL WAR

Вводите коды на экране кампании:
.badgerbunny. – получить доступ ко всем юнитам и строениям
.worksundays. – ускоренное строительство
.mefoundsomeau. – все провинции получают золото
.mefoundsomeag. – все провинции получают серебро
.mefoundsomecu. – все провинции получают медь
.viagra. – все провинции получают железо
.matteosartori. – открыть всю карту

CULTURES 2: THE GATES OF ASGARD

Зайдите в меню опций, нажмите клавишу [F2], а затем вводите коды:
FUNCOLORS – изменить цвет дисплея на серый -> коричневый -> светло-серый -> обычный
FUNEXPLORE – открыть всю карту
FUNLARRY – воспроизводить все звуки в игре в ускоренном темпе (введите еще раз для возвращения к нормальному режиму)
FUNOUTTAKE – проиграть outtake.mp3 с CD-диска
Коды, действие которых неизвестно: FUNMAPSMALL, FUNMOREFUN, FUNMAPVERYBIG
Зайдите на экран выбора кампаний и введите один из нижеприведенных кодов, чтобы получить доступ к нужной миссии:
OHODIN – Normandy Mission
ZANZARAH – England Mission
AMY – Italy Mission
HADSCHI – Miklagard Mission
HABSPASS – The Warager Guard Mission
SVENKOMMT – The Battle for Byzantium Mission
GOTHICRULES – Alexandria Mission
REGENGOTT – Baghdad Mission
SCHATTENFEE – Wigrid Wall Mission

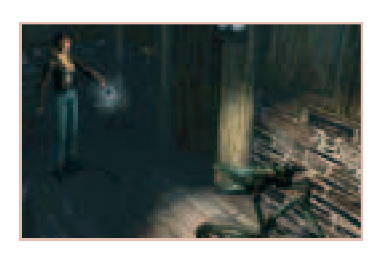


ICEWIND DALE 2

С помощью конфигурационной утилиты активируйте в Icewind Dale 2 консоль. Во время игры нажмите [CTRL] + [TAB] и вводите коды:
ctrlaltdelete:addgold(<число>) – получить заданное количество золотых монет
ctrlaltdelete:setchapter(<0-6>) – выбрать главу (от 0 до 6)
ctrlaltdelete:explorearea() – открыть карту
ctrlaltdelete:setcurrentxp(<число>) – установ. заданное число XP для выбранных персонажей
ctrlaltdelete:addspell(«<название»>) – выбранный персонаж получает указанное заклинание
ctrlaltdelete:createitem(«<название предмета»>,<число>) – получить определенное количество указанных предметов
ctrlaltdelete:enablecheatkeys() – активировать режим читов
Режим читов:
[CTRL] + [J] – получить очки опыта
[CTRL] + [Y] – уничтожить указанный юнит
[CTRL] + [K] – уничтожить указанного монстра или убрать персонажа из партии
[CTRL] + [R] – вылечить выбранного персонажа
[CTRL] + [2] – понизить яркость
[CTRL] + [3] – повысить яркость

ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE

Создайте ярлык к исполняемому файлу alone4.exe и в его свойствах в поле «Объект» пропишите параметр wizardmaster. У вас должно получиться что-то наподобие следующей строки «C:/Alone in the Dark/alone4.exe» wizardmaster.
Запустите с этого ярлыка игру, откройте экран Inventory и зайдите в появившееся меню Cheat Mode, в котором можно активировать режим Бога и ряд прочих полезных опций.



RIM: BATTLE PLANETS

Во время игры нажмите клавишу [ENTER], а затем вводите коды:
show me more – выиграть сценарий
ohne moos nix los – получить дополнительное количество денег
i am a cleric – вылечить указанный юнит
be my little baby – переманить вражеский юнит на свою сторону

GORE

Во время игры нажмите клавишу [~] (тильда), чтобы вызвать консоль, а затем введите LOGIN developer, чтобы активировать режим читов. Затем вводите коды:
god 1 – режим Бога
fly 1 – режим полета
noclip 1 – режим прохождения сквозь стены
uammo 1 – бесконечный боезапас

CLIVE BARKER'S UNDYING

Во время игры нажмите клавишу [TAB], чтобы вызвать консоль, а затем вводите коды:
eh – режим Бога
infinitemana 1 – неограниченный запас маны
invisible 1 – стать невидимым для врагов
addall – получить все заклинания и оружие
flight – получить возможность летать
start <название> – загрузить указанный уровень
behindview <0 или 1> – вкл./откл. вид от третьего лица
ampattspell – повысить уровень текущего заклинания
showfps – отобразить на экране кол-во FPS

Я не бандит!

Если *GTA3* — настолько плохая игра, то почему же она так здорово продается? **Джефф Грин**

«О, господи! Какой кошмар! Ты ведь не похвалишь ЭТО в своем журнале?!»

Жена стоит у меня за спиной, а я играю в *Grand Theft Auto III*. Она в ужасе.

«Подожди, дорогая, – отвечаю я. – Успокойся. Это не так страшно, как кажется».

Произнося эти слова, я давлю только что угнанной машиной целую толпу пешеходов. Затем притормаживаю рядом с проституткой. После коротких переговоров она прыгает в мою тачку. Я еду в парк, нахожу пустынную аллею, останавливаюсь и наблюдаю, как машина ритмично раскачивается вверх-вниз, а мое здоровье постепенно восстанавливается. Когда мы заканчиваем, проститутка вылезает из машины и поворачивается, чтоб уйти.

«Далеко собралась?» – издевательски цежу я сквозь зубы, а затем выхожу, стреляю в женщину и забираю обратно свои деньги.

«Невероятно...» – произносит жена.

«Еще бы, – отвечаю я. – Совсем эти шлюхи обнаглели – еще и плату им подавай!»

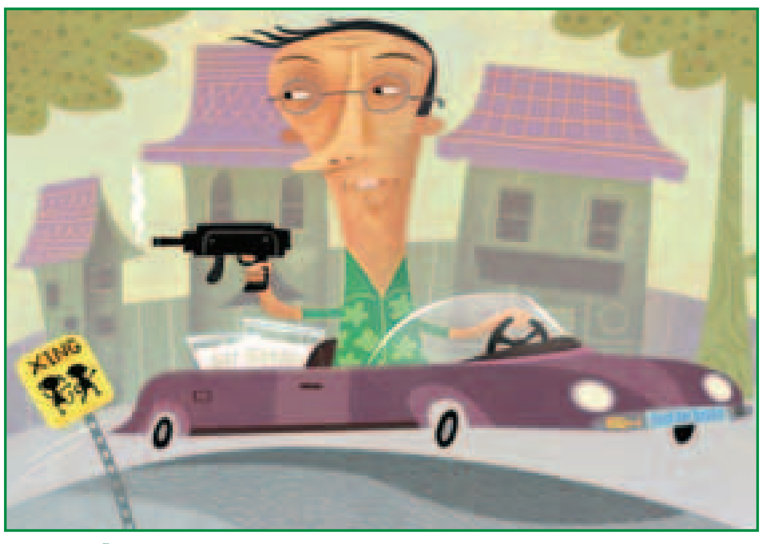
***

На самом деле я прекрасно понимаю, что жена имела в виду совсем другое. Я также понимаю, что она потрясена и шокирована. И, наверное, я тоже должен быть потрясен и шокирован – теоретически. Будучи добропорядочным жителем Беркли, поддерживающим на выборах левых, ненавидящим войну и любящим детей, я должен был бы обвинить GTA3 в подрыве морали и пропаганде насилия, а затем вернуться к своему вегетарианскому ужину. Но есть одна проблема – я обожаю эту игру.

И не только я. *GTA3* стала самой продаваемой видеоигрой 2001 года, ее тираж составил более 6 миллионов копий на PS2, а к моменту написания этих строк она уже взлетела на вершины всех PC-чартов. Наши коллеги из *Official PlayStation Magazine* выбрали ее Лучшей Игрой 2001 Года, и даже авторитетная газета *«Нью-Йорк Таймс»* назвала эту игру «сногсшибательной».

Поймите меня правильно. Я вовсе не хочу сказать, что популярность автоматически означает высокое качество продукта (например, 10 миллионов фанатов Селин Дион могли просто ошибиться). Тем не менее, *GTA3* сумела задеть людей за живое, и отмахнуться от этой игры только из-за ее предполагаемой «аморальности» – означает совершить большую ошибку и лишить себя незабываемых впечатлений.

Тем более, что, несмотря на все шумные споры и дискуссии, поднятые вокруг *GTA3*, эта игра, по сути своей, является скорее веселой (хотя и хулиганской) шуткой, нежели надругательством над общественной моралью. На свете есть игры (например, кошмарный *Soldier of Fortune II*), которые действительно упиваются насилием и жестокостью, но *GTA3* скорее воспринимается как детский мультик про Симпсонов – пошловатые, но безобидные шутки и четкое ощущение, что все, творящееся на экране, происходит не всерьез. Помните эту знаменитую цитату из мануала: «Добро пожаловать в Liberty City, где единственным непристойным словом является слово «надежда»»?



Я обожаю эту игру и отказываюсь плохо думать о ней.

Подобно мультфильму про Симпсонов, *GTA3* высмеивает всех и вся. А насилие, превращенное в фарс, – гениальная задумка игровых дизайнеров, которые держат игрока на коротком поводке, постоянно направляя его в нужном им направлении. «Людей убивают не ружья, – вещает радио, – людей убивает смерть. Это медицинский факт!» Вот она – универсальная отмазка, моральное оправдание для тех, кому игра кажется чересчур перегруженной убийствами!

***

Если *GTA3* чем-то и злит меня, то только тем, что она стала излюбленной мишенью для лицемеров, называющих себя «стражами морали» и пытающимся свалить на игры (а также на комиксы, рэп и прочие культурные явления) вину за все недостатки современного общества. Насилие, которым наполнена эта игра, делает ее «козлом отпущения» для тупиц, упорно отказывающихся видеть истинные причины социальных проблем – дурное воспитание и маразматическую систему общественного образования.

Не беспокойтесь – я вовсе не собираюсь пространно распространяться на социологические темы. Я просто хотел сказать, что обожаю эту игру и отказываюсь дурно думать о ней. Как известно, люди во все века сочувствовали именно плохим парням – от Ричарда III до Ганнибала Лектера из *«Молчания ягнят»*, – а сейчас наконец-то появилась игрушка, позволяющая нам с шутками и прибаутками самим почувствовать себя в шкуре плохих парней.

Но может быть, на свете существуют извращенцы, не понимающие, что все это – в шутку, и играющие в *GTA3* с грязными целями? Скорее всего, такие типы действительно есть, и их немало. Но дело в том, что эти люди стали извращенцами ЕЩЕ ДО появления игры на свет. И теперь она, по крайней мере, дает им возможность реализовывать свои антиобщественные желания не в реальном, а в виртуальном мире. Будем надеяться, что хотя бы некоторые из них проведут остаток жизни за компьютером, играя в подобные игры.

Если *GTA3* оскорбляет лично вас – и мы вполне можем понять ваши чувства, – то не играйте в нее, да и дело с концом. И детям своим не давайте. Но, ради Бога, оставьте в покое нас – миллионы психически нормальных, абсолютно безвредных и законопослушных фанатов этой игры, хорошо? Мы прекрасно понимаем разницу между фантазией и реальностью. Не надо заставлять нас врезать вам по физиономии, чтобы доказать это.

Шлите Джеффу угрозы и предупреждения на: jeff_green@ziffdavis.com.

ИЛЛЮСТРАЦИЯ МАЙКЛА СЛЭКА

Сделай сам: Шаттл своими руками

Набор для сборки пижонского компьютера. Сергей Никитин

«Я собираю шаттл!» – именно так ты можешь сказать о своем новом приобретении. Глядя на вытянувшиеся от удивления лица друзей, их расширенные глаза и отвисшие челюсти, ты окончательно убедишься, что не прогадал с покупкой.

О чем же речь? О новой шикарной компьютерной платформе *Shuttle XPC SS51G*. Не пугайся умного слова «платформа» – так компьютерщики называют набор для сборки компьютера – корпус и системную плату. Все остальные компоненты нужно приобретать отдельно.

Самому собрать компьютер, конечно, хорошо. Плюсы – необычный внешний вид, уникальный опыт сборки и система, полностью соответствующая твоим запросам. Но есть и недостатки, например, ты не получишь гарантию на машину целиком, только на комплектующие.

Платформа *Shuttle XPC SS51G* основана на миниатюрной системной плате Shuttle FS51 формата Flex ATX с набором микросхем SiS 651 и 962L. Она очень компактна – корпус шаттла имеет размеры 200x182x300 мм, и в исходном состоянии весит всего 2,85 кг. Системная плата рассчитана на быструю память DDR200/266/333, допускает установку самых скоростных процессоров Pentium 4 с частотой до 2,8 ГГц и имеет всевозможные встроенные устройства – графический 3D-акселератор, дисковый интерфейс Ultra DMA/133, порты USB 2.0 и IEEE1394a (FireWire), встроенный Ethernet-контроллер для включения машины в локальную сеть, шестиканальную звуковую подсистему AC'97 с аналоговыми выходами и оптическими цифровыми входом и выходом S/PDIF.

Как видите, по характеристикам эта малышка ни в чем не уступает своим полноразмерным собратьям. Единственное, чем приходится платить за компактность, – это возможностями расширения. У шаттла имеется один 3,5-дюймовый отсек для установки жесткого диска и по одному 3,5- и 5,25-дюймовому отсеку с внешним доступом. Но это не слишком большая проблема, ведь есть еще четыре порта USB и три порта FireWire, к которым можно подключить всевозможнейшие внешние устройства. Внутри корпуса оставлено место для одной платы PCI и одной AGP.

Чтобы владелец космического челнока мог примкнуть к любому межгалактическому флоту, производитель предлагает сменные цветные накладки на передней панели шаттла. Также для удобства на нее вынесены вход S/PDIF, гнезда для микрофона и наушников, два порта USB и один FireWire.

Из-за высокой плотности размещения компонентов внутри корпуса шаттл нагревается чуть больше обычного компьютера, но это не сказывается на стабильности работы. А благодаря системе AutoGuardian, регулирующей скорость вращения вентилятора в зависимости от температуры процессора и нагрузки на него, работает он почти бесшумно.

В комплекте с шаттлом поставляются инструкция по сборке, руководство по настройке системной платы, диск с драйверами (все на английском, говорили же тебе родители, что нужно учить иностранный язык!), набор необходимых для сборки кабелей и винтов, а также DIF-плата с выходами DVI, S-Video и композитного видеосигнала (ее нужно установить в случае использования встроенного графического ускорителя). Кстати, винты с насечкой, удерживающие корпус шаттла, очень удобны – их можно отвинчивать как отверткой (обычной либо крестовой), так и руками.

Шаттл оригинален и удобен: в нем можно легко собрать мощную игровую систему для настоящего мобильного геймера – с миниатюрным корпусом можно и в клуб на чемпионат прийти, и к другу (чтобы по локальной сети сразиться), и на дачу его легко привезти, чтобы за лето квалификацию не потерять.

SHUTTLE XPC SS51G

ВЕРДИКТ ★★★★★

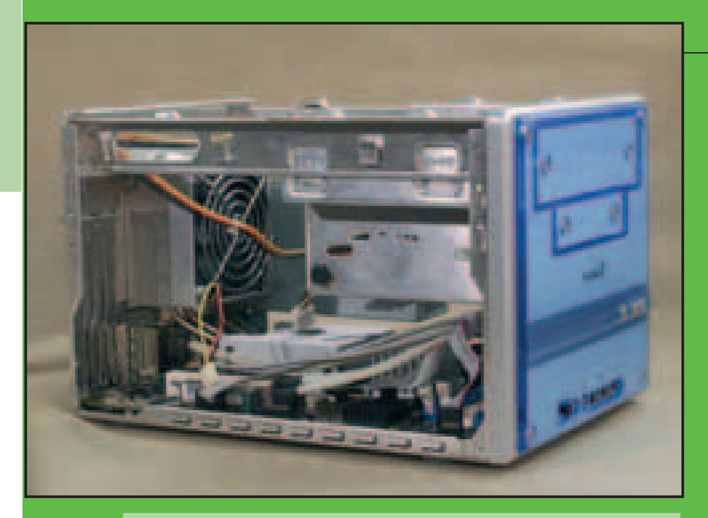
Шаттл еще не заправлен и не готов к полету.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Shuttle** URL: **www.spacewalker.ru** ГДЕ КУПИТЬ: **IPLabs** ТЕЛ.: **(095)728-4101** URL: **www.iplabs.ru** ЦЕНА: **$275**

СОБИРАЕМ ШАТТЛ

Чтобы превратить платформу *Shuttle XPC SS51G* в полноценный игровой компьютер, тебе понадобится следующее: процессор Pentium 4 в 478-контактном корпусе (если вместе с процессором Pentium 4 тебе станут предлагать радиатор, откажись: в шаттле имеется специальный радиатор с водяным охлаждением), модуль памяти DDR200, 266 или (лучше всего) DDR333, графический контроллер на шине AGP (можно использовать и встроенный, но он недостаточно быстр для самых современных игр), жесткий диск, накопитель на дискетах, CD-ROM, клавиатура, мышь и монитор. Встроенная звуковая микросхема с шестью выходами обеспечивает полноценное пространственное звучание и имеет цифровой вход/выход S/PDIF, ее возможностей вполне достаточно для прослушивания музыки, просмотра фильмов и запуска большинства игр. Однако если у тебя, старый геймер, есть любимая звуковая плата на шине PCI, ты можешь воспользоваться ею, отключив встроенную звуковую подсистему.

ИТАК, ПРИСТУПИМ...

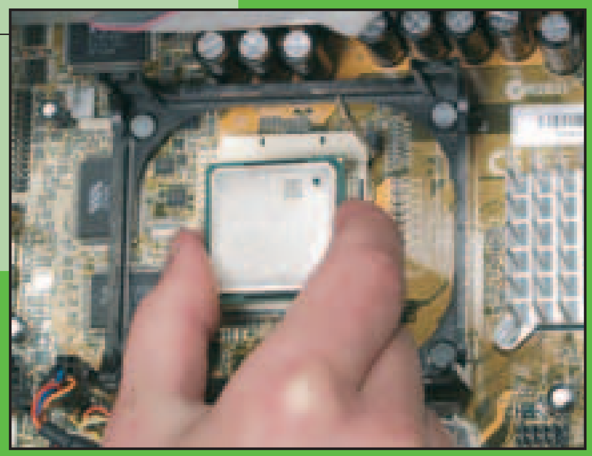


ШАГ №1

ОЧИСТИМ РАБОЧЕЕ ПРОСТРАНСТВО. Отвинтим три винта, которые удерживают крышку корпуса. Снимем крышку. Отвинтим два винта сверху, которые фиксируют корзину для накопителей. Извлечем ее из корпуса и снимем с нее обе заглушки.

ШАГ №2

УСТАНОВИМ ПРОЦЕССОР. Подняв рычаг процессорного гнезда, повернем микросхему так, чтобы треугольная метка на срезанном угле микросхемы (ключ) оказалась напротив аналогичного ключа на гнезде. Вставим процессор в гнездо. Опустим рычаг.



ШАГ №3

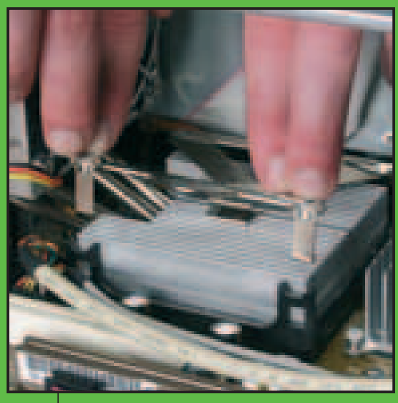
ОБЕСПЕЧИМ ТЕПЛОПЕРЕДАЧУ. Нанесем слой термопасты (прилагается) на металлическую крышку процессора. Пасту следует равномерно распределить по всей поверхности. Слой не должен быть очень толстым.

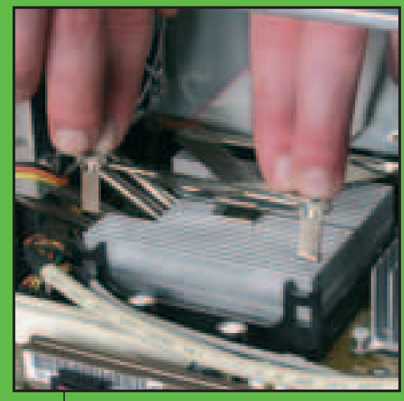
ШАГ №4

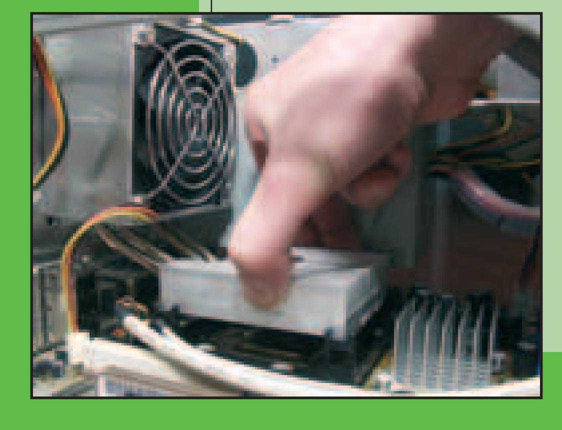
НАДЕНЕМ ВЕНТИЛЯТОР. Наденем вентилятор на радиатор. Знакомая картина, не так ли? Примерно так же устроена система охлаждения автомобильного двигателя: жидкость по трубкам несет тепло от двигателя, которое рассеивается на радиаторе, обдуваемом вентилятором.

ШАГ №5

УСТАНОВИМ РАДИАТОР НА ПРОЦЕССОР. Слегка надавим на него сверху, чтобы он закрепился на слое термопасты. Убедимся, что края радиатора без перекоса вошли в пластмассовую корзину, окружающую гнездо процессора.





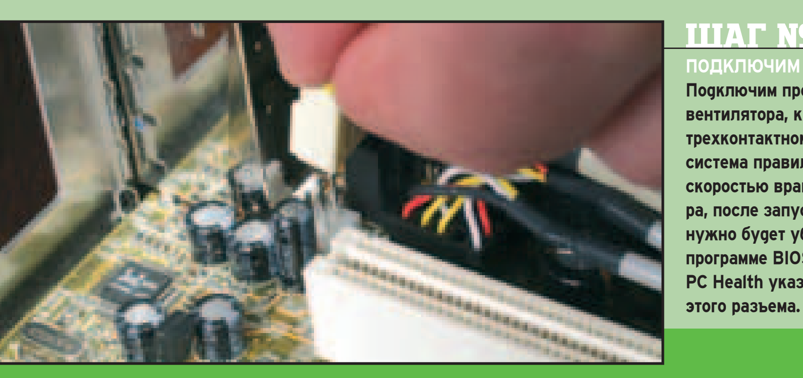


ШАГ №6

ЗАФИКСИРУЕМ РАДИАТОР ЗАЩЕЛКОЙ. Убедившись, что задние крючки защелки попали в отверстия в корзине, расположенной вокруг процессорного гнезда, с силой надавим на передний край защелки, чтобы зацепить передние рычажки за аналогичные отверстия. Не бойтесь применить силу – защелка довольно тугая. Так все и задумано: чем лучше радиатор будет прижат к процессору, тем эффективнее будет отводиться тепло.

ШАГ №7

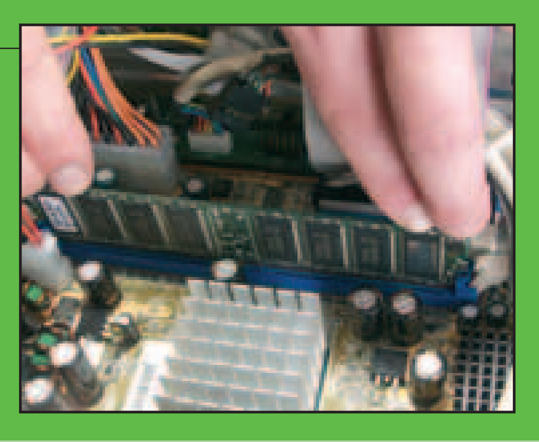
ЗАКРЕПИМ ВЕНТИЛЯТОР. С помощью винтов закрепим вентилятор на задней панели системного блока. Обратите внимание, что один и тот же вентилятор охлаждает процессор, системную плату и внутренние накопители, делая машинку практически бесшумной в работе.



ШАГ №8

ПОДКЛЮЧИМ ВЕНТИЛЯТОР. Подключим провод, идущий от вентилятора, к ближайшему трехконтактному разъему. Чтобы система правильно управляла скоростью вращения вентилятора, после запуска компьютера нужно будет убедиться, что в программе BIOS Setup в разделе PC Health указан номер именно этого разъема.

ШАГ №9



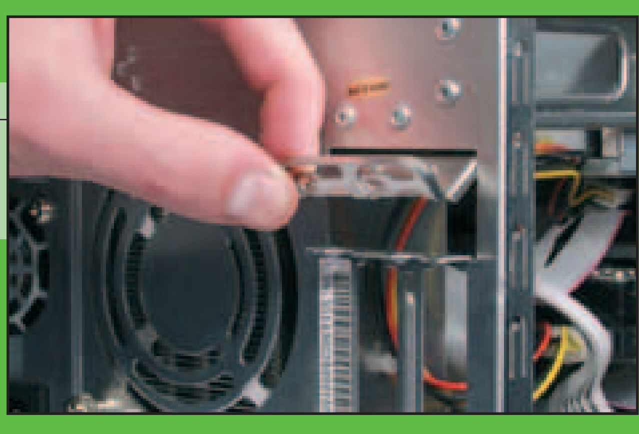
УСТАНОВИМ ПАМЯТЬ. Раздвинем защелки на гнезде памяти. Убедившись, что выемка в модуле памяти попадает на выступ в гнезде, со значительным усилием надавим на модуль сверху. Если защелки захлопнулись сами, значит все сделано правильно.

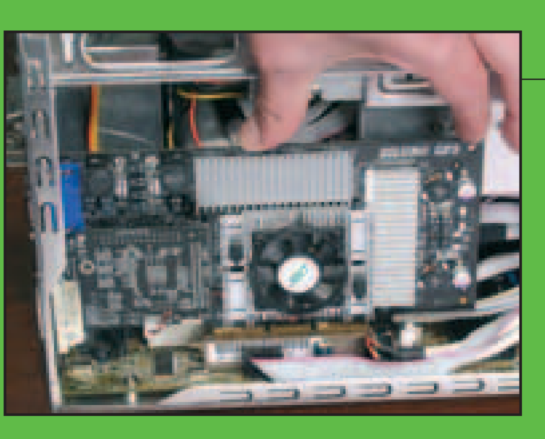
ШАГ №10

УСТАНОВИМ КОРЗИНУ С НАКОПИТЕЛЯМИ. Соберем корзину в космическое путешествие, вставив в нее жесткий диск, накопитель на дискетах и CD-ROM (именно в такой последовательности). Убедимся, что перемычка жесткого диска находится в положении Master, а накопителя CD-ROM – в положении Slave. Подключим серый разъем 80-жильного ленточного кабеля к накопителю CD-ROM, черный разъем кабеля к жесткому диску, а 34-контактный кабель с одним разъемом на конце – к накопителю на дискетах. Большие 4-контактные разъемы от блока питания подключим к накопителю CD-ROM и жесткому диску, маленький – к «дискетнику». Вставим блок с накопителями в корпус и закрепим винтами. Свободные концы ленточных кабелей подсоединим к соответствующим разъемам на системной плате *(подробнее см. CGW №1/2002, с. 93)*.

ШАГ №11

УДАЛИМ ЗАГЛУШКУ ДЛЯ ГРАФИЧЕСКОЙ ПЛАТЫ. Отвернув оба винта, поднимем крышечку и удалим заглушку напротив коричневого гнезда AGP. Желая собрать мощный игровой компьютер, который потрясет всю Вселенную, мы не стали использовать встроенный в системную плату графический акселератор.





ШАГ №12

УСТАНОВИМ ГРАФИЧЕСКУЮ ПЛАТУ. Отодвинем белую задвижку на гнезде AGP до упора вправо. С небольшим усилием вставим плату в гнездо. Вернем задвижку на место. Опустим крышечку *(см. Шаг №11)* и завинтим оба винта.

ШАГ №13

НАНЕСЕМ ПОСЛЕДНИЕ ШТРИХИ. Убедившись, что сверху и с боков не торчат кабели, закроем крышку системного блока и закрепим ее тремя винтами на задней стенке корпуса. Не прищеми палец, сборщик!

ПРИМИТЕ НАШИ ПОЗДРАВЛЕНИЯ! ВЫ ТОЛЬКО ЧТО СРАВНЯЛИСЬ С РОССИЕЙ И США – СОБРАЛИ ШАТТЛ, ЗАПУСТИВ СОБСТВЕННУЮ КОСМИЧЕСКУЮ ПРОГРАММУ!

Тестирование: Силовые джойстики и рули

Если ты, эрудированный читатель, не знаешь, что слово джойстик переводится с английского как рычаг управления, а думаешь, что это «палка радости» *(joy = радость, stick = палка)*, то ты, конечно же, совершенно прав. Для тестирования джойстиков и рулей мы пригласили в редакцию *CGW* целую команду испытателей, которые по ходу подключения и апробации этих устройств испытали самые невероятные эмоции – от буйной радости до тихой скорби. Иван Рогожкин, Сергей Никитин

Готовясь к тестированию, мы решили не рассматривать геймпады, простейшие джойстики и рулевые колеса. В одном из будущих обзоров мы опишем подобные устройства, но сегодня остановимся на самых сложных и высокотехнологичных манипуляторах с силовой обратной связью – *Force Feedback*. Что это такое? Это «обратная сила», то есть такая система, в которой не только джойстик воздействует на игру, но и игра на джойстик. Например, стреляешь из дробовика, и чувствуешь отдачу от приклада, конечно, не такую сильную, как на реальной охоте на фазанов, но ощутимую!

Наши испытатели оценивали внешний вид устройств, простоту подключения, качество документации, удобство в игре, средства настройки, точность и другие характеристики «палок радости» и «бубликов скорости». Оказалось, что производители чаще всего поставляют в комплекте драйверы для Windows 95/98, владельцам же других операционных систем нужно загружать драйверы через Интернет.

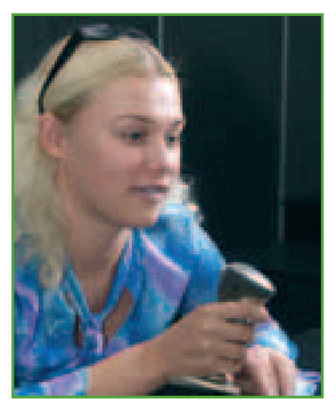
Для езды мы пользовались разными автосимуляторами, в частности, *«Дальнобойщики-2»* и *Need For Speed* разных версий, джойстики испытывали на авиасимуляторах и «стрелялках», например, *«Ил-2 Штурмовик»* и *«Крутой Сэм: второе пришествие»*.

Только три руля (все с педалями) и три силовых джойстика прошли все этапы суровых испытаний. Несколько манипуляторов в процессе тестирования отсеялись как неподходящие по условиям отбора для данного обзора или как морально устаревшие.

Джойстики

При выборе джойстика мы рекомендуем руководствоваться следующим. Покупайте модели, подключаемые к цифровому порту USB, а не к устаревшему аналоговому игровому (Game-) порту. Чем больше кнопок и других средств управления на джойстике, тем лучше. Чтобы устройство устойчиво стояло на столе, оно должно иметь массивную подставку или присоски. Обязательно опробуйте изделие перед покупкой!

И еще несколько слов об авиаджойстиках. Прибор для истинных любителей полетать должен иметь две отдельные рукояти: управления самолетом и управления двигателем («сектор газа») и желательно блок педалей для выруливания по взлетной полосе и других целей.



Что может быть лучшим подарком для девушки, чем хороший джойстик?

«Посмотрим, кто кого сильнее!»

AVB TOP SHOT PEGASUS GC-FBJ1

Мощный джойстик для снежного человека.

ВЕРДИКТ

Pegasus можно подключать как к последовательному, так и к USB-порту компьютера, что делает его довольно универсальным. В распоряжении виртуального пилота оказывается семь программируемых кнопок, колесо управления дроссельной заслонкой (газ), самоцентрирующийся руль направления и два тактических мини-манипулятора на рукояти: с четырьмя и восемью положениями (обычно такие используются для переключения вариантов обзора). Внутри джойстика находится довольно мощный двигатель, которому требуется внешний блок питания.

Рукоять чутко откликается на усилия руки, но при движении возникает ощущение скольжения по бугристой поверхности, словно гладишь бородавчатую лягушку. Гашетка на рукояти и кнопки на основании джойстика чувствительны в меру, не туги и не слабы – их не приходится буквально раздавливать или беречь от ложных срабатываний. Однако две маленькие кнопки на рукояти размещены неловко: при их нажатии рукоять дергается, и истребитель меняет крен.

Процедуры подключения джойстика и установки драйверов проблем у наших испытателей не вызвали. Документация и упаковка заслужили высокие оценки.

Фирма AVB, к сожалению, не предоставляет готовых профайлов для популярных игр, однако в большинстве случаев можно быстро настроить джойстик средствами конфигурирования игры. В сложных авиасимуляторах, конечно, имеющихся

AVB Top Shot Pegasus GC-FBJ1 **прост и неприхотлив.**

кнопок не хватит, и часть команд придется вводить с клавиатуры. Зато в «стрепялках» *AVB Top Shot* покажет себя во всей красе.

Как отметил тестер Жорж, сам по себе Pegasus не плох, а если учесть систему Force Feedback, то совсем не плох. Слабоват дизайн – джойстик довольно громоздкий, занял целых полстола. Правда, справедливости ради следует отметить, что он очень устойчиво стоял на коленях. Однако подписей к кнопкам нет, и их расположение рассчитано на огромные ладони снежного человека. А если ты не родился с ладонями-веслами, то при игре возникнет ощущение, будто обедаешь за десятиметровым столом, бегая за специями с одного конца к другому.

Общее впечатление от *Top Shot Pegasus* было бы довольно вялым, если бы отлично работающая система силовой обратной связи не встряхнула наших испытателей. Рекомендуем *AVB Top Shot Pegasus GC-FBJ1* настоящим (читай: большим) мужчинам, предпочитающим иметь надежный, мощный и неприхотливый рычаг управления.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **AVB Tech** URL: **www.avbtech.com** ГДЕ КУПИТЬ: **«Норд Компьютерз»** ТЕЛ.: **(095)195-9572** URL: **www.nord.ru** ЦЕНА: **$85**

Цитата №1

■ С таким джойстиком, как *Genius MaxFighter*, игра становится гораздо удобнее, увлекательней и интересней.
Никита

Цитата №2

■ Когда я с гордостью сказал отцу, что я – «тестер» в журнале *CGW*, он сказал, что тестер – это маленькая черная коробочка с индикатором и двумя проводками. Я не обиделся, но подумал, что черная коробочка вряд ли сможет отличить хороший джойстик от плохого и порекомендовать что-то действительно стоящее.
Жорж

***Genius MaxFighter F-33D* приветствует вас приятным рукопожатием.**

COMPUTER GAMING WORLD Russian Edition — ВЫБОР РЕДАКЦИИ

GENIUS MAXFIGHTER F-33D

Эргономичный джойстик для точной стрельбы.

2 Джойстик *MaxFighter* производит очень приятное впечатление – есть в его несложной конструкции что-то солидное, основательное, вызывающее доверие. А когда вы подержитесь за ручку, вы почувствуете комфорт и уверенность в своих силах. Как отметил наш испытатель Никита, форма рукояти подобрана идеально.

MaxFighter подключается к компьютеру через последовательный порт или (с помощью прилагаемого переходника) USB-интерфейс. Для подачи питания служит отдельный сетевой адаптер.

Курок и расположенная рядом с ним кнопка, к сожалению, не имеют свободного хода и нажимаются чрезвычайно легко, так что поначалу возможны случайные срабатывания гашетки, чреватые лишними жертвами среди человеческого и монстровского населения игр. На головке рукояти расположены восьмипозиционный переключатель видов обзора, две программируемые кнопки и регулятор газа. Этот регулятор сделан довольно оригинально – в виде однокоординатной мини-рукояти. Однако, по отзывам наших испытателей, она не столь удобна и точна, как традиционное колесо управления дроссельной заслонкой. Руль направления не центрируется автоматически, что тоже вызвало нарекания. Зато основание украшено шестью(!) программируемыми кнопками, которым можно назначить всевозможные действия в игре.

Изготовитель порадовал нас инструкцией на русском языке, однако, не слишком подробной и лишенной иллюстраций. Хотелось бы еще видеть игры в комплекте, но... хватит брюзжать.

Genius MaxFighter F-33D отличился высокой точностью управления (если не считать не совсем удачной дроссельной заслонки). Силовая обратная связь работала убедительно, уверенно воспроизводя различные тактильные эффекты. По словам Никиты, благодаря джойстику даже гоночная игра *Need For Speed Porshe 2000* стала намного интересней. За простоту подключения и средства настройки *MaxFighter* получил высшие оценки.

Мы присвоили джойстику *Genius MaxFighter F-33D* звание «Выбор редакции» и рекомендуем его нашим читателям – асам авиасимуляторов, «шутеров» и аркадных игр.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Genius** URL: **www.genius.ru** ГДЕ КУПИТЬ: **«Бюрократ»** ТЕЛ.: **(095)745-5511** ЦЕНА: **$90**

***Rockfire Windstorm Pro:* и тут на него напала трясучка!**

ВЕРДИКТ

SVEN ROCKFIRE WINDSTORM PRO QF-688UV

Все гениальное просто.

3 В отличие от предыдущих джойстиков, *Windstorm Pro* прост, как молоток. И в этом его основные достоинства и недостатки. *Windstorm Pro* чрезвычайно легко установить: по этому показателю испытатель Жорж поставил оценку 6 баллов из 5 возможных, отметив, что даже младенец сможет подключить *Windstorm Pro.* Джойстик питается от USB-порта компьютера, не требуя отдельной розетки. В комплекте поставляется компакт-диск Game Wizard версии 2.1, предназначенный для установки и калибровки всевозможных контроллеров под разные игры, и руководство пользователя.

Что же мы имеем для игры? На рукояти под большим пальцем игрока находится восьмипозиционный мини-джойстик и три кнопки общего назначения. Указательный палец ложится на курок (гашетку), а на основании джойстика рассажены еще две кнопки и колесо управления дроссельной заслонкой.

Курок имеет довольно большой холостой ход, что поможет тебе, меткий геймер, сосредоточиться и сделать точный выстрел. Остальные кнопки, на взгляд наших испытателей, нажимаются чуть легче, чем хотелось бы.

В отличие от остальных протестированных нами устройств, *Windstorm Pro* имеет систему вибрационной обратной связи (Vibration Feedback), а не силовой обратной связи, что ограничивает диапазон тактильных эффектов. Так, рукоять будет правдоподобно дрожать, имитируя вибрацию двигателя и неровности дороги, но отдачи при стрельбе вы не почувствуете, ровно, как и удара при столкновении. В центральное положение рукоять возвращается обычными пружинами, а не двигателями.

Джойстик легок (для крепления на столе предусмотрены присоски), изящен и привлекателен с виду. Упаковка отличная, конструкция удобная, дизайн привлекательный и современный, но какой-то лишенный индивидуальности, как однообразные автомобили, сходящие с конвейера автозавода, и декоративный. Если бы шарнир рукояти был защищен от пыли резиновой манжетой, тогда бы, возможно, возник бы облик настоящего боевого устройства управления.

Итак, наши испытатели были разочарованы простотой джойстика *Windstorm Pro.* Так, Жорж сказал: «Ни тебе обилия кнопок, от которых глаза разбегаются, ни тебе интригующе мигающих лампочек».

Однако для игр, не способных использовать силовые эффекты (а таких пока еще большинство), в особенности для «стрелялок», где не требуется много кнопок, трудно придумать более удобный манипулятор. Рекомендуем *SVEN Rockfire Windstorm Pro QF-688uv* как недорогой джойстик для непривередливых игроманов.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Rockfire** URL: **www.rockfire.com.tw** ТЕЛ.: **(095) 918-1221** ГДЕ КУПИТЬ: **ООО «АТРИ Опт»** URL: **www.atri.ru** ЦЕНА: **$37**

Рули

Что нужно знать при выборе рулевого комплекта? Когда автомобиль прыгает по кочкам и взлетает на трамплинах, игрока трясет, как сосиску. Хороший руль должен быть надежно прикреплен к столу.

Чем на больший угол поворачивается руль, тем реалистичнее управление. А люфт (не путать с «люфтваффе»), наоборот, должен быть минимальным. Баранка должна удобно лежать в руке, быть приятной на ощупь и не скользить, рычаги управления и программируемые кнопки – находиться в легкодоступных (желательно привычных для автоводителя) местах. Знай, геймер: рулевые системы высшего класса позволяют отрегулировать наклон баранки.

Педали – необычайно тонкий инструмент. От их чувствительности и точности зависит, насколько виртуозно ты сможешь разгоняться и притормаживать, вписываясь в повороты и избегая столкновений. Если у тебя, юный геймер, нога 46-го размера, убедись, что педали газа и тормоза достаточно удалены друг от друга. Основание площадки для педалей не должно скользить по полу.

Цитата №3

■ Не сочтите за рекламу, но плохо отозваться о *AVB Top Shot Force Feedback* не могу, понравилась мне эта штуковина, аж сил нет, всю ночь играл, остановиться не мог.

Жорж

AVB TOP SHOT FORCE FEEDBACK GC-FBW1

Старичок не сдает позиций.

4 Гоночный комплект *AVB Force Feedback GC-FBW1* своим неброским внешним видом словно говорит геймеру: «Смотри не на меня, а на дорогу». Как отметил наш испытатель Жорж, интерьер комплект *AVB* не испортит. Руль имеет форму рожка, как на спортивных самолетах. В центре, на месте кнопки клаксона, находится восьмипозиционный переключатель направлений обзора. Вокруг него и на концах рожка – программируемые кнопки (всего шесть). По правую руку от руля расположен переключатель скоростей. К компьютеру рулевая консоль подсоединяется через USB-порт. Питается она от отдельного сетевого адаптера.

К столу рулевой блок прилепляется четырьмя присосками или двумя струбцинами с винтовыми зажимами. Платформа с педалями стоит на четырех жестких резиновых ножках.

Держа баранку в руках, ощущаешь: «Вещь». Полоса белого резиноподобного пластика не дает пальцам скользить, причем при повороте руля чувствуется работа внутреннего редуктора и сложного механизма. Поворачивается руль всего на 200°, довольно туго и совершенно без люфта, а педали, благодаря довольно сильным пружинам, нажимаются со значительным усилием.

В комплекте испытанного нами образца почему-то не оказалось драйверов, и нам пришлось загружать их с Web-узла компании. Зато прилагалась демо-версия игры с поддержкой силовых эффектов. Инструкция на английском языке, довольно подробная, помогла нам установить и проверить консоль.

Педали, несомненно, требует доработки. Конструкция, по нашему ощущению, довольно слабая, хотя сломать педали мы не пробовали, поскольку разрушающего тестирования не проводим. Платформа ездила по паркету, и спасти положение мог только мягкий и толстый ковер. Педали оказались расположены слишком близко друг к другу – легко было промахнуться и одной ногой надавить сразу на тормоз и на газ.

Руль же показал себя во всей красе. Испытателям хотелось снова и снова наезжать на тротуар, машины и столбы, чтобы как следует прочувствовать удары. Лично мне особо понравилось взлетать с трамплина, когда колеса повисают в воздухе и руль на время перестает вибрировать. Благодаря точному пропорциональному управлению было легко удерживать автомобиль на трассе, он не болтался из стороны в сторону, как при управлении с клавиатуры.

Старичок *Top Shot Force Feedback GC-FBW1* поставляется фирмой AVB Tech уже несколько лет. И если бы цена на него не снижалась, он давно бы потерял свою привлекательность. Рекомендуем *GC-FBW1* основательным игроманам, предпочитающим относительно недорогие и проверенные временем устройства.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **AVB Tech** URL: **www.avbtech.com** ГДЕ КУПИТЬ: **«Норд Компьютерз»** ТЕЛ.: **(095)195-9572** URL: **www.nord.ru** ЦЕНА: **$95**

ВЕРДИКТ ★★★½☆

GENIUS SPEEDWHEEL FORCE FEEDBACK

С рулем Genius все время едешь на красный цвет.

5 У каждого любителя автосимуляторов однажды наступает момент, когда он осознает, что гонки и клавиатура для управления ими несовместимы. И тогда перед виртуальным гонщиком встает проблема выбора подходящего рулевого комплекта. Для фанатов различных «формул», для тех, кто любит бешеные скорости и ценит реалистичные ощущения, рекомендую комплект *Genius SpeedWheel Force Feedback,* состоящий из руля и педалей.

Педали, довольно тугие, и при нажатии уходящие скорее вниз, чем вперед, установлены на обширной платформе. Конструкция такова, что игрок прижимает платформу к полу, и поэтому она не скользит. Тем более что снизу находятся десять(!) резиновых ножек. Правда, для маленьких мальчиков с 45-м размером ноги расстояние между педалями может оказаться маловатым.

Руль не круглый, а немного приплющенный, эргономичный, украшен резиновыми вставками, чтобы ладони меньше скользили. Он повторяет форму штурвала гоночного автомобиля. К сожалению, руль не позволяет сделать несколько оборотов, поворачивается только на 220°. Для таких игр, как *Need For Speed,* этого маловато: иной раз так занесет, что приходится очень круто выруливать. А вот в гонках формульного типа 220° вполне достаточно.

Шесть программируемых кнопок расположены очень удачно: их легко нажимать, абсолютно не отвлекаясь от трассы. Два подрульных рычага, несмотря на удобство расположения и использования, подкачали – будучи сделанными из тонкой пластмассы, они производят впечатление очень хрупких деталей, которые ничего не стоит сломать в приступе игрового азарта. Струбцины, с помощью которых руль крепится к столу, тоже пластмассовые, но надежные. Однако присосок нет, следовательно, на тумбочку руль не установишь. В центре рулевого колеса также присутствуют два индикатора: зеленый (энергопитания) и мигающий красный (полной готовности). Последний очень раздражает. Прямо под ними находится волшебная кнопка с надписью Force. Она включает силовую обратную связь.

Согласно изготовителю, встроенная система силовой обратной связи обеспечивают десять игровых функций, но в программе настройки почему-то демонстрируются

ВЕРДИКТ ★★★★☆

Педали из комплекта *AVB Top Shot Force Feedback* слишком похожи на игрушечные.

***Руль AVB Top Shot Force Feedback* имеет привлекательную U-образную форму.**

только восемь. Они позволяют прочувствовать различные дорожные покрытия (вы сразу отличите асфальт от брусчатки), ощутить сопротивление руля на быстрых виражах, печенкой услышать, как заводится мотор. Все это здорово оживляет игры, но только те, которые рассчитаны на технологию обратной связи. Для остальных игр программа настройки содержит некую имитацию.

При подключении руля никаких проблем не возникло. Подсоединить систему к компьютеру можно как через USB-, так и через последовательный порт. Жаль, что в комплекте нет игр с поддержкой обратной связи, драйверов для Windows NT, 2000 и XP. Правда, на Web-сайте компании такие драйверы имеются. Калибровка устройству не требуется. Инструкция по установке написана на русском языке.

В играх рулевой комплект *Genius* создавал потрясающую реалистичность, я напрочь забывал, что нахожусь дома, а не в кабине. К сожалению, центровка руля иногда сбивалась, и ее было сложно настроить заново.

Итак, с *Genius SpeedWheel Force Feedback* вы почувствуете себя если не Шумахером, то уж, по крайней мере, Николаем Фоменко: пусть первым не придете, но настоящее удовольствие от гонок получите в любом случае!

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Genius** URL: **www.genius.ru** ГДЕ КУПИТЬ: **«Бюрократ»** ТЕЛ.: **(095)745-5511** ЦЕНА: **$105**

Руль *Genius SpeedWheel Force Feedback* привлекает внимание яркими резиновыми вставками.

Нажми на левую педаль, и ты услышишь душераздирающий скрип тормозов.

SVEN ROCKFIRE REAL FORCE WHEEL QF-2000IF

***Руль Rockfire Real Force Wheel* сияет модным металликом.**

Педали к *Rockfire Real Force Wheel* широко разнесены между собой, так что вы не отдавите себе ногу.

ВЕРДИКТ ★★★★½

Футуристический руль с потрясающими силовыми эффектами.

6 На коробке гоночного набора *Real Force Wheel* есть устрашающая наклейка – «Для настоящих маньяков». Никогда не причислял себя к таковым, но, поближе познакомившись с этим устройством, должен признать – я чуть им не стал.

Первое, что бросается в глаза – классный дизайн рулевого колеса, вызывающий ассоциации с чем-то футуристическим. Аппарат сияет модными цветами: серебристо-голубым и стальным. Второе – огромное количество программируемых кнопок. Их здесь аж двенадцать штук, плюс переключатель видов обзора с восемью положениями и рычаг переключения передач. Использовать его в игре одно удовольствие, да с ним и реализма больше. Кроме того, имеются индикаторы готовности к работе и электропитания.

Большинство кнопок и переключатель обзора находятся прямо на рулевом колесе. С одной стороны, это удобно – все под рукой. С другой стороны, при крутом повороте руля перестаешь понимать, где какие кнопки.

Рулевой блок к столу крепится четырьмя мощными присосками. В них чувствуется богатырская мощь - попытки оторвать руль от стола приводили к тому, что стол поднимался вместе с монитором и всем, что на нем лежало. Никакие крутые виражи не сдвинут агрегат с места. Если же стол окажется дырявым, и присоски не станут держать аппарат, помогут два винтовых зажима, поставляемые в комплекте. Чтобы руки не скользили, на руле есть две приятные на ощупь резиновые вставки. Кстати, о поворотах – «баранка» вращается на 220°! Пусть угол меньше, чем в реальной машине, но для игр - самое то. Однако, к сожалению, есть и небольшой люфт, порядка 3-4°.

Силовая обратная связь, как и в других протестированных нами рулях, сделана с помощью технологии TouchSense компании Immersion. Открыв окно настройки драйвера, можно «прочувствовать» двенадцать силовых функций. Наиболее реалистично ощущается смена дорожного покрытия – все сделано очень натурально. Если бы существовал симулятор езды по российским дорогам, руль пользовался бы невероятной популярностью.

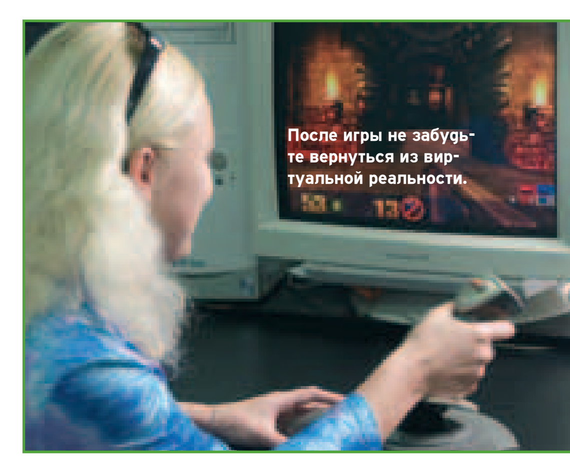
У педалей два свойства: первое – положительное (они чувствительные и удобные), второе – отрицательное (очень сильно скользят по паркету или линолеуму, хотя устойчиво стоят на ковре).

Руль можно подключить как к USB, так и к последовательному порту компьютера. У меня в обоих случаях никаких проблем не возникало, установка драйверов для Windows 98 прошла без запинок. А вот к комплектации есть пожелания – хотелось бы видеть на русском не только гарантийный талон, но и драйверы, а также руководство пользователя. Жаль, что в комплекте нет ни драйверов для Windows NT/2000/XP, ни игр с функциями силовой обратной связи.

Калибровка рулю *Rockfire* не требуется. В отличие от схожего устройства производства Genius, проблем с центровкой руля не возникло. Силовая обратная связь работала отлично.

SVEN Rockfire Real Force Wheel ублажит даже самых привередливых любителей виртуальных гонок. Присвоив этому комплекту титул «Выбор редакции», мы рекомендуем его истинным игроманам.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Rockfire** URL: **www.rockfire.com.tw** ГДЕ КУПИТЬ: **ООО «АТРИ Опт»** ТЕЛ.: **(095)918-1221** URL: **www.atri.ru** ЦЕНА: **$115**



После игры не забудьте вернуться из виртуальной реальности.

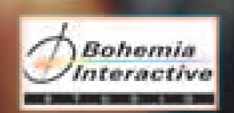
Цитата №4

■ С рулем *SVEN Rockfire Real Force Wheel* я получил удовольствие от любимых гонок, они для меня обрели второе рождение. Так, в игре *«Дальнобойщики-2»* я прочувствовал всю прелесть езды по бездорожью и канавам, когда руль буквально вырывается из рук!

Константин

1С МУЛЬТИМЕДИА
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

По вопросам оптовых закупок
и условий работы в сети
«1С:Мультимедиа» обращайтесь
в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru



GENIUS AT PLAY

1С
ФИРМА «1С»

Самые популярные программы для домашних компьютеров в магазинах ассоциации «1С:Мультимедиа»

Москва
Фирма «1С», ул. Селезневская, 21;
ул. Маршала Бирюзова, влад. 17, «А2000»;
4-й Ростовский пер., д.2/1, стр. 2, «Портал-2000»;
Зеленоград, корп 1106Е;
Смольная, 24«а»;
Б.Ордынка,19, стр. 2;
«Горбушкин двор» место С2-261,262;
Кутузовский пр-кт, д. 4/2, «Вобис на Кутузовском»;
Ярцевская ул, д. 34, «Вобис на Молодежной»;
Первомайская ул., д. 28, «Вобис на Первомайке»;
Кировоградская ул., д 15, ТЦ «Электронный рай», пав.1Д15, «Вобис на Пражской»;
Компьютерный выставочный центр «Савеловский» пав. D21, «Вобис на Савеловском»;
Сретенка ул., д 26/2/1, Даев переулок, «Вобис на Сретенке»;
Трифоновская ул., д. 56, «Вобис на Трифоновской»;
Марксистская, 9;
Бол. Якиманка, 26, «Дом игрушки»;
Русаковская ул. 27, «Дом книги в Сокольниках»;
3-ий Добрынинский пер., 3\5, кор. 1;
Ленинский проспект д. 62/1, «Кинолюбитель»;
Воробьевы горы, МГУ НИИЯФ, к. Высоких энергий;
Новая Басманная, 31, стр. 1,
Савеловский ВКЦ В27;
Ивана Франко, 38, кор. 1;
Тверская, 25/9;
Полянка д.28, «Молодая Гвардия»;
Тверская, д.8, стр.1, «Торговый Дом Книги Москва»;
ул. Первомайская, д.81, «Мульти»;
ул. Большая Семеновская, д.28, «Мульти»;
ул. Кировоградская, стр.14, здание «Глобал Сити» 2 эт., «Мульти»;
Люблинская, д. 171, «Мульти»;
Коровинское шоссе, д.20, стр.1, «Книжный магазин Анжелика»;
Нагорный бульвар, д.4 корп.1, магазин «Мысль»;
«Университи», 2-й этаж;
Ул. Верхняя Первомайская, д 71, «Премьер Дивижн»;
Торговый Дом «Басманный дворик», « Премьер Дивижн»;
ул. Профсоюзная, д. 19, пав. 5, «Премьер Дивижн»;
ул. Профсоюзная, д. 21/51, «Премьер Дивижн»;
Исаковского, 33/1;
Олимпийский проспект, 16, «Виртуальный клуб»;
Мясницкая ул. д. 17;
Марксистская, д. 3 (Торговый Центр Планета);
Савеловский ВКЦ В13;
Компьютерный центр «Буденовский» пав. д.14, В21;
Осенний б-р, 7, кор. 2;
Земляной Вал д. 2/50, «Столица»;
ул. Старокачаловская, д. 16, «Перекресток»;
Ленинский проспект, 89;
Зеленоград, кор. 430, стр. 1

Альметьевск
ул. Ленина, 25
Армавир
ул. Мира, 47

Астрахань
ул. Савушкина, 43, оф. 221;
ул. Савушкина, 51;
ул. Савушкина, 46 «Детский мир»;
ул. Кирова, 7, «ЦУМ»

Барнаул
ул. Деповская, 7;
ул. Ким, 16

Брянск
пр-т Ленина, 31

Великий Новгород
Григоровское шоссе, 14А, 4 этаж, «НПС»;
Б.-Московская 37/9 «Диалог», 1-й этаж;
Универмаг «Русь», 1-й этаж;
ул. Рахманинова, 3, «Сплав XXI-век»;
ул. Псковская, 18
Вильнюс
ул. Альгирдо, 10 «AKELOTE ir KO»

Владивосток
ул. Светланская, 89, «ПИОНЕР»;
пр. Сто лет Владивостоку, 28 «Б», магазин «КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ»
ул. Фонтанная, 6;
Океанский пр-т, 140,маг. «Академкнига»

Владимир
ул. Дворянская, 11;
ул. Дворянская, 10;
ул. Б.Московская, 36

Волгоград
ул. 39-я Гвардейская;
ул. Канунникова, 6

Вологда
Ул. Челюскинцев, 3, «Пассаж»

Воронеж
Ленинский пр-т, д. 160, оф. 424

Геленджик
Ул.Полевая, 33, «На Полевой»

Горно-Алтайск
Пр.Коммунистический, 83

Дзержинск
Ул. Ленина, 48
Донецк
ул.Артема, 27, офис 310

Екатеринбург
ул. Вайнера, 15-2
Железнодорожный
рынок, контейнер 71;

Иваново
пр. Ленина, 5;
пр. Ф.Энгельса, 10, м-н «Союз»;
ул. К.Маркса, 42/62, м-н «Орбита»

Ижевск
ул. М. Горького, 79

Истра
ул. Ленина, 23

Йошкар-Ола
ул. Зарубина, 35

Казань
ул. Баумана, 68;
Сибирский тракт, 20

Калининград
пл. Победы, 4, торговая сеть «Монитор»

Калуга
ул. Кирова, 7/47;
ул. Ленина, 61

Кемерово
ул. Тухачевского, 22 «а»-102

Киев
ул. Терещенковская, 13;
ул. О.Телиги, 8

Киров
ул. Московская, 12
Кострома
Красные ряды, 5 «Детский мир»
Красногорск
станция Павшино

Краснодар
ул. Старокубанская, 118, оф.212, «Софт»;
ул. Красная, 43, «Дом книги»;
пр-т Чекистов, 17/4

Красноярск
ул. Урицкого, 61, «ОфисЦентр»

Лангепас
ул. Ленина, 28-а, маг. «Пеликан»

Липецк
ул. Первомайская, д.78;
ул. Космонавтов, 28;
Пр. Победы, 21-в, «Электрон»
п.Лучегорск, Приморский край
4 микр., «Адонис»

Лысьва
ул. Смышляева, 4

Минск
ул. Я. Коласа, 1

Нефтекамск
ул. Ленина, 15

Нефтеюганск
«Росси», мкр. 2, д. 23

Нижневартовск
ул. Кузоваткина, 17П

Н.Новгород
ул. Большая Покровская, 66;
ул. Большая Покровская, 74;
ул. Маслякова, д.5, оф.7;
ул. Гордеевская, 97;
ул. Карла Маркса, 32;
ул. Маслякова, 5, компьютерный салон «Все для бухгалтера»;
ул. Карла Маркса, 32, компьютерный клуб «Гладиатор»

Новороссийск
ул.Советов, 68/36;
ул.Энгельса-66

Новосибирск
Красный пр-т, 157/1;
ул. Фабричная 4, оф. 311

Ноябрьск
ул. Киевская, 8, маг. «Мегабайт»;
УТДС-121

Октябрьский
пр. Ленина, 26

Омск
ул. Красный Путь, 9

Оренбург
ул. Володарского, 20

Пенза
ул. Коммунистическая, 28

Пермь
ул. Большевистская, 96, салон «West Ural»;
ул. Куйбышева, 38, маг. «Игрушки»;
Комсомольский пр-т, 72, маг. «Феникс»;
ул. Луначарского, 58

Петропавловск-Камчатский
м/рынок «Спутник», 8 км

Псков
ул. Металлистов, 13

Пушкино
Московский пр-т, 5

Реутов
ул. Южная, 10

Рига
ул. Дзербенес, 14, оф. 502 «ANDI»;
ул. Бривибас 39, т/ц «B39», SIA «636»;
ул. Кр. Барона 25, SIA «636»;
ул. Кр. Валдемара, 73;
ул. Маскавас 357, т/ц «DOLE», SIA «636»

Ростов-на-Дону
ул. Лермонтовская, 197, салон «Лавка Гэндальфа»

Самара
ул. Мичурина, 15, ТТЦ «Аквариум», секция «АПС», 2 эт.;
ТЦ «Континент» ул. Дачная, 2

С.-Петербург
Лиговский пр-т., 1, оф. 304;
ул. Большая Морская, 14, маг. «Эксперт-Телеком»;
Нарвская пл., 3, маг. «Аякс»;
Невский пр-т, 28, «СПб Дом Книги»;
ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж;
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»;
Каменоостровский пр., 10/3, компьютерный супермаркет «АСКоД»;
ул. Рубинштейна, 29, компьютерный супермаркет «АСКоД»;
Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»;
пр. Стачек, 77, «Компьютерный Мир»;
Московский пр., 66, «Компьютерный Мир»;
пр. Славы, 5, маг. «MariCom»;
пр. Просвещения, 36/141, маг. «MariCom»;
ул. Народная, 16, маг. «MariCom»;
пр. Большевиков, 3, маг. «MariCom»;
Левашовский пр., 12;
Лиговский, 73;
Лиговский пр-т, 72, «РентКом»

Тамбов
ул. Советская, 148/45;
ул. Советская, д.1/4;
ул. Мичуринская, 149б

Тверь
Универмаг «Тверь», 1 этаж

Тюмень
ул. Мельникайте, 72/1 маг. «Смак»;
ул. Минская, 9Б;
ул. Республики, 62

Ульяновск
ул. Советская, 19, к.201
Усть-Каменогорск
ул. Кирова, 47

Хабаровск
торговый комплекс «Кристалл»

Череповец
ул. Тимохина, 7, ТЦ «Фортуна», 2 этаж, пав. №5;
ул. М.Горького, 32;
ул. Ленина, 80, офис 6

Шатура
ул. Школьная, 15
Щелково
1-ый Советский пер. 2

Электросталь
пр. Ленина, КЦ «Октябрь»;
Фрязевское ш., 50;

Юбилейный
ул. Тихоправова, 1

Южно-Сахалинск
ул. Емельянова, 34А, маг. "Орбита"

Якутск
ул. Аммосова, 18, маг. «Альбион»;
ул. Дзержинского, 18, маг. «Интеграл»;
ул. Орджоникидзе, 20, маг. «Матрица»;
пр. Ленина, 52, маг. «Миллениум»

Ярославль
ул. Кирова, 11

Интернет-магазины
www.ozon.ru
www.bolero.ru

а также в фирменных магазинах Москвы:

Партия: «Виртуальный Мир» Волгоградский пр-т., 1; «Галерея Домино» Калужская пл., 1; «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7; «Мир Электроники» ул. Земляной вал, 32/34; «Олимпик» Мичуринский пр-т, 45; «Электроника» пр-т Мира, 118А; «Электроника» ул. Верхняя Масловка, 7; «Электроника» ул. Брянская, 12; «Электроника» ул. Солянка, 1; «Электроника» ул. Рокотова, 5; «Электронный Мир» Ленинский проспект, 70/11

М-Видео: ул. Автозаводская, 11; Чонгарский б-р, 3, корп.2; ул. Маросейка, 6/8, с.1; Столешников пер., 13/15; ул. Люблинская, 169; ул. Никольская, 8/1; ул. Бол. Черкизовская, 1; ул. Измаиловский вал, 3; ул. Пятницкая, 3;

Электрический Мир: ул. 9-я Парковая, 62-64, м-н Первомайский; Жулебинский бульвар, 9; Новокосинская ул., 36

Юнивер Компани: пр-т Вернадского, 101-1; ВВЦ, павильон «Вычислительная техника»

Формоза: ул. Генерала Белова, 4; ул Шаболовка, 61/21; ул. Профсоюзная, 98, корп.1, Авиамоторная, дом 57

Белый Ветер: ул. Никольская, 10/2; Ленинский пр-т, 66; Смоленская пл., 13/21; ул. Профсоюзная, 63; ул. Петровка, 2, ЦУМ, 5 эт.; ул. Никольская, 8/1, ГУМ; Бол. Черкизовская д.1; Измаиловский вал д.3

Союз: ул.Старый Арбат, д. 6/2; м-н «Норис» Ленинградский пр-кт, д. 33А; ТД «РАМСТОР» Ярцевская ул., д. 19; пр-т Мира, д.116; ЦУМ, магазин «всеСОЮЗный»; ул. Петровка, д. 2, 6 этаж, Щереметьевская ул., д. 60А; ул. Мясницкая, м-н «Библио-Глобус»; Волгоградский пр., д. 133.

COMPUTER GAMING WORLD, Russian Edition

КОРСАРЫ 2 • БЛИЦКРИГ • THE SIMS ONLINE

ОКТЯБРЬ • 05(05) 2002